2'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 2 • PSP • NINTENDO DS

Nº 199

HOBBY CONSOLAS

Portugal 2,99 €

SORTEAMOS 100 CONSOLAS

35 Wii • 35 PS3 • 30 Xbox 360

A FONDO

LLEGA GTA IV

Te contamos todos los detalles de esta aventura

¡EXCLUSIVA!

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

¡Analizamos y puntuamos el juego de coches más esperado!

ESPECIAL

LOS MEJORES DE 2007

¡Aquí están los resultados de vuestras votaciones!

ADEMÁS...

- PRO EVOLUTION 2008 en Wii: Análisis y Guía Completa
- DRAGON BALL Z BURST LIMIT: Goku debuta en PS3 y 360
- Primer contacto con MARIO KART para Wii

¡PÓSTER DOBLE DE REGALO!

- Aliens
- God of War

Grandes títulos primavera/verano



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

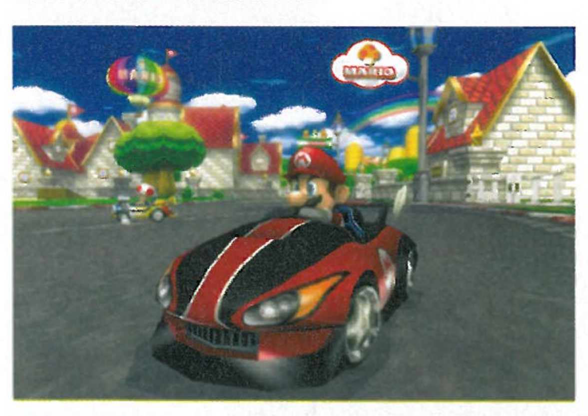
e-mail: manuel@axelspringer.es

Tras la (relativa) calma postnavideña, las grandes apuestas de cada compañía comienzan a asomar. Tras noviembre y diciembre, la época que recibe los juegos más potentes se sitúa entre abril y junio. El primero en llegar es nada menos que **«Gran Turismo 5»**, sin duda el juego de coches por excelencia que, aún en esta versión "prólogo", demuestra el asombroso aspecto que van a tener los simuladores en un futuro muy próximo. También de coches, pero con un enfoque muy diferente, es el gran **«Mario Kart»**, al que por fin veremos debutar en Wii con todo lo que eso significa. Y ya en otros géneros, nos encontramos con la inminente llegada de **«GTA IV»** sin duda uno de los lanzamientos del año, o **«Ninja Gaiden II»** que regresa en exclusiva para 360. Eso sin contar otros lanzamientos de los que ya os hemos ido hablando como el sensacional **«God of War Chains of Olympus»** o el sorprendente **«Wii Fit»**. Vamos, que nos esperan unos meses de lo más moviditos. Pero en este número también hay hueco para echar la vista atrás, ya que os ofrecemos los resultados de vuestros votos que han elegido a los mejores de 2007. Una vez más queremos agradeceros de corazón vuestra masiva participación, gracias a la cual convertís estos premios en los más importantes de todo el sector. Como veréis, vuestro impecable criterio ha colocado a los juegos, consolas y compañías más destacadas en el lugar que merecen. Desde aquí, mi enhorabuena a todos ellos.

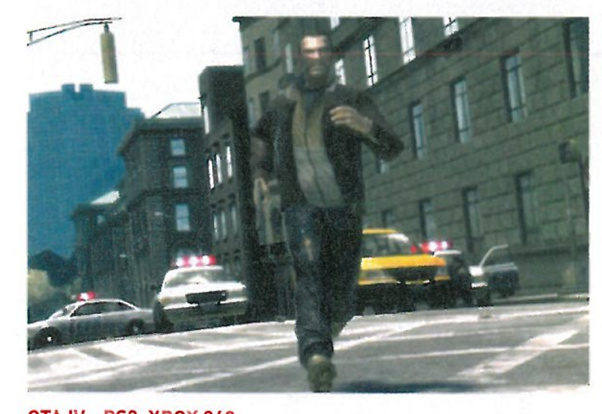
Esta época es, tras navidad, la que recibe los juegos más potentes del año



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE - PS3



MARIO KART - Wii



GTA IV - PS3, XBOX 360

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Ahora o nunca. La rebaja de Xbox 360 que acaba de anunciar Microsoft hace que ya nadie tenga excusa para subirse al carro de la nueva generación. Los 200 euros que cuesta el modelo más básico me parecen una ganga, tanto para aquellos que se la compren como primera opción, como para los que piensen en ella como segunda consola.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Desde ninguna parte. A lo mejor un día conectáis vuestra PS3 para echar unas partidas online a «Call of Duty 4». Puede que se oiga el cerrojo de un arma a lo lejos y que vuestro personaje caiga inmediatamente al suelo... en la repetición veréis que bajo esos arbustos había un francotirador armado con un M21. Os lo confieso, era yo.



DANIEL QUESADA
Redactor
daniel@axelspringer.es

El fin de la guerra. El mercado ha decidido que el HD-DVD muera y el Blu-Ray se imponga en la alta definición. Es una pena que el primero no pudiera coexistir, pues tenía calidad. Lo interesante es que con ello Sony da un paso crucial para colocar una PS3 en cada hogar. Lo han dicho desde el principio: la suya es una estrategia a largo plazo.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

NOVEDAD

PÁGINA 78

Gran Turismo 5 Prologue arranca



El simulador de conducción más real llega a PS3 en versión prólogo. Lo hemos probado a fondo y os contamos por qué nos encanta.

PREESTRENO

Vuelve la mejor acción con GTA IV

El esperadísimo juego de Rockstar está a punto. En estas páginas veréis la enorme aventura mafiosa que le espera al amigo Nico Bellic.

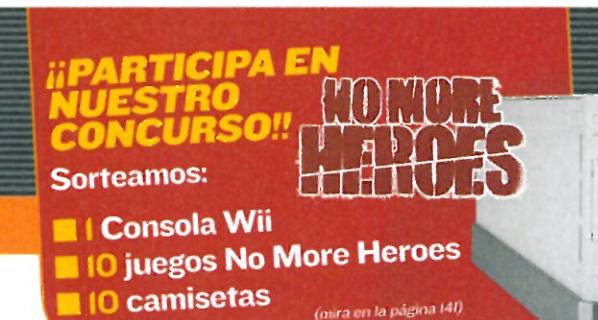


SORTEAMOS

100 CONSOLAS

Se acerca el número 200 de Hobby Consolas. Celébralo con este concurso. Puedes llevarte una consola... ¡o las tres!

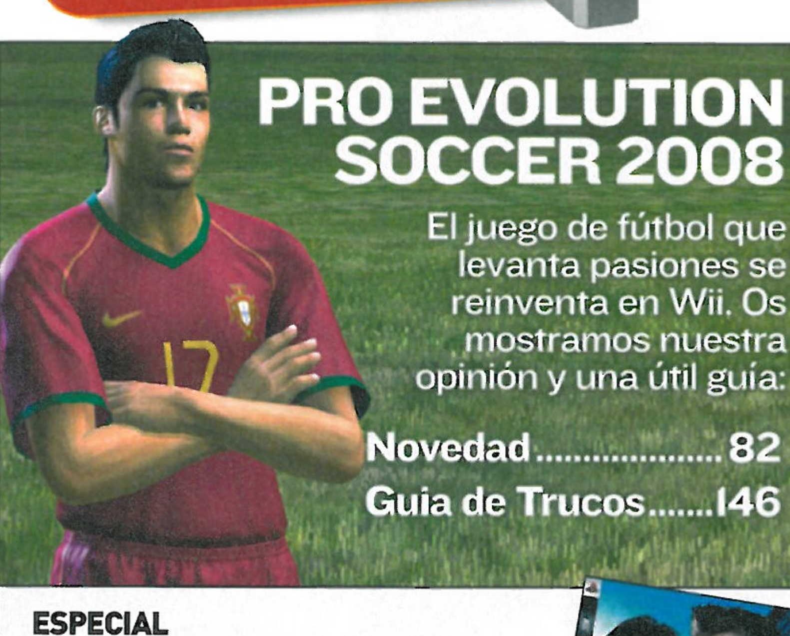
SUMARIO





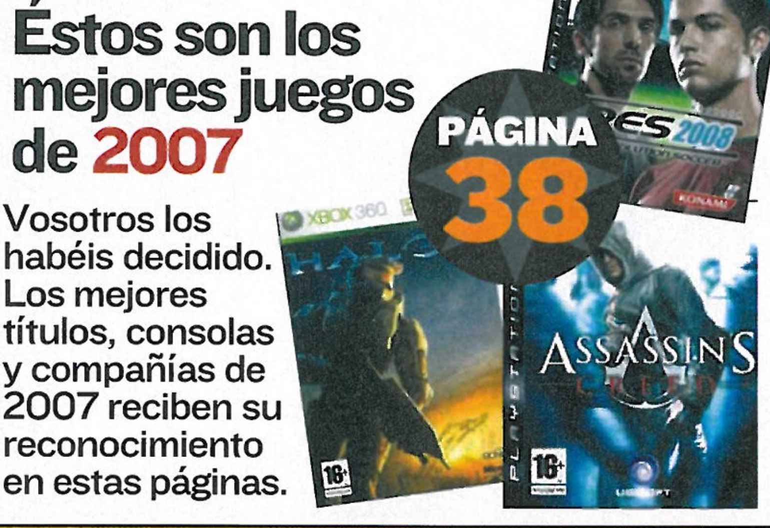






PRO EVOLUTION SOCCER 2008

El juego de fútbol que levanta pasiones se reinventa en Wii. Os mostramos nuestra opinión y una útil guía:



ESPECIAL

Éstos son los mejores juegos de 2007

Vosotros los habéis decidido. Los mejores títulos, consolas y compañías de 2007 reciben su reconocimiento en estas páginas.

TODOS LOS JUEGOS

¡¡AHÓRRATE UNOS EUROS EN ESTOS JUEGAZOS!!



Mira en la página 182


18+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3

NUESTRA REVISTA EN VERSIÓN ITALIANA

Hobby Consolas conquista Italia

Siguiendo los pasos de nuestra hermana PlayManía, Hobby Consolas acaba de ser lanzada en Italia. Con el nombre de Master Console pero con la misma estética y contenidos que todos conocéis, la "bella" Hobby intentará repetir su éxito en España.



TUTTI I VIDEOGIOCHI...

O sea, "Todos los videojuegos". Master Console será un calco de Hobby Consolas, pero en versión italiana. La primera portada de Master Console esta dedicada a ‹FIFA Street 3›, algo lógico teniendo en cuenta la popularidad del "calcio" en el país transalpino. Cómo veis, la estética de nuestra revista es inconfundible...

¿Y ESTOS TIPOS? Son la "redazione" italiana. No es por nada, pero queda claro que en la escuadra española somos más apuestos. ¿O no?

¿PARLA ITALIANO?

Desde luego, resulta de lo más chocante ver todos nuestros contenidos en otro idioma. Aquí tenéis algunos ejemplos de secciones bien conocidas por todos vosotros:


TERMOMETRO

Chi è il migliore nel suo genere?

LARA CROFT vs. NATHAN DRAKE

SALE

SCENDE

CONSOLE A FUMETTI

■ **EL TERMOMETRO** es la versión italiana de nuestro emblemático "El Sensor". ¿Entenderán allí nuestro "refinado" sentido del humor?. Estamos seguros de que sí.


REPORTAGE

LE PRIME IMPRESSIONI IN ESCLUSIVA!

LO ABBIAMO GIOCATO!

IL RITORNO DEL RE

■ **IL RITORNO.** Gracias a nuestro reportaje acerca de «Street Fighter IV» hemos aprendido que allí juego de lucha se dice "picchiaduro". Mmm, ¿algo que objetar?


TOP GAME

I MIGLIORI

I giochi più belli del momento

LE VOSTRE CRITICHE

I VOSTRI PREFERITI

■ **I MIGLIORI.** Por supuesto, estamos seguros que entre los lectores italianos también triunfa la sección que está dedicada a los videojuegos "più belli del momento".


PIANETA CELLULARE

GIOCHI PER IL TUO TELEFONINO

IL GIOCO DEL MESE

CLASSIFICHE

IN ALTO LE SPADE!

MIGHT & MAGIC II

MOBILE NEWS

■ **PIANETA CELLULARE,** o lo que es lo mismo, la sección en la que se habla de los juegos para "il tuo telefonino", y todos sus correspondientes "reccomandati".

↑SUBEN

▲ **LAS SECUELAS.** Se ha confirmado que están en camino «Gears of War 2» «Bioshock 2» y «Motorstorm 2». ¡Nos vamos a quedar sin uñas!



▲ **GOD OF WAR,** que vuelve a demostrarnos cómo se hace un gran juego de acción. La llegada de Kratos a PSP no ha podido maravillarnos más.

▲ **XBOX 360,** que con su enorme rebaja de precio se convierte en la consola de nueva generación más barata de todas. Si no la tenéis ya, ¡a por ella!

▲ **LOS JUEGOS DE ROL EN PLAYSTATION 2.** Con la llegada de «Odin Sphere» y «Persona 3», la consola vuelve a estar en forma y da grandes títulos del género.

▼ **ASSASSIN´S CREED EN NINTENDO DS.** La versión portátil de las aventuras de Altair se ha quedado muy por debajo de lo visto en PS3 y Xbox 360.

▼ **EL HD-DVD,** que finalmente deja de fabricarse por decisión de Toshiba. Una pena, pues era un estupendo formato para ver cine en alta definición.

▼ **FINAL FANTASY I Y II** para PSP. Aunque los juegos no son malos, no han metido grandes extras o mejoras para celebrar el aniversario de la saga.



▼ **MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES,** que se retrasa a octubre por motivos de "estrategia". Rockstar no quería quitar protagonismo a «Grand Theft Auto IV».



BAJAN↓

VIÑETA CONSOLERA

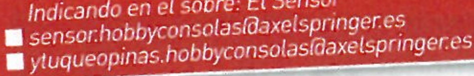


POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es





MOLA



@ Que la saga «Halo» vaya a sacar al mercado un juego que mezcla 2 de mis géneros favoritos: shoot´em up y estrategia. Es «Halo Wars».

¡Y eso no es todo! No te pierdas los próximos «Super Halo Kart» y «Halo Party 52».

@ Que Sonic salga este año en 5 juegos: «Mario & Sonic», «Smash Bros», «Sonic Riders», «Sonic RPG», «Sega Superstars»... y ninguno es de plataformas. ¡Vuelve Sonic!

Y ya si lo juegas en una tele Pana-Sonic... Bueno, vale, este ha sido muy malo, lo siento.

@ Los cuerpazos femeninos que salen en «Devil May Cry 4». Dante y Nero son unos grandes afortunados.

Tú sí que eres una persona espiritual, consolega.

@ Que rebajen la Xbox 360. Con ese precio la cosa sí que está que arde y no sólo por la temperatura de la consola.

No exageres, tampoco se calienta tanto. Eso sí, los huevos fritos sobre ella nos salen ricos, ricos.

@ Esta sección, la de El Sensor. Me compro la revista solo por leer esta parte; je, je.

Muchas gracias por esos piropillos, pero a ver si te lees también el resto de la revista, que tampoco está nada mal.

@ Que se haya acabado la guerra por el sucesor del DVD. Ahora que ha ganado el Blu-Ray no parece tan mala apuesta la de Sony con PS3.

Qué quieres que te diga, yo no lo tengo yo tan claro. Me han dicho que el láser disc está a puntito de imponerse como formato de video, chico.



@ Que saquéis a Manuel del Campo en la portada. Con lo cachas que está, mis amigas se van a acabar haciendo consoleras.

El problema es que ya hemos llegado a tener tanto vicio con el jueguecito, que no sé yo si se le va a ir la mano a nuestro "dire".

NO MOLA



@ Que los jugadores de «FIFA Street 3» parecen hechos por mi primo pequeño con plastilina de colores.

Desde luego, como sigan en esa línea, al final cualquier parecido con la realidad va a ser pura coincidencia.

@ Lo mucho que falta aun para poder jugar con «Final Fantasy XIII». Tengo muchas ganas de rol.

Tranquilo, que por el camino hay un montón de derivados de la saga. ¡Hay para todos!

@ Que estén sacando «TNA», el nuevo juego parecido al pressing catch. Como sea verdad eso que dicen de que van a cambiarlo por eso, me tiro por la ventana.

Tampoco es como para ponerse dramáticos. ¿Realmente vas a notar la diferencia a la hora de luchar?

@ Que os he escrito dos veces y he puesto la dirección y... ¡no habéis mandado la gorra!

Claro, porque se te olvidó pedirlo por favor... y esta vez tampoco lo has hecho. Pero te la dareeeemos, tontín.

@ Que la fecha de salida para «Super Smash Bros Brawl» sea el 6 de junio. ¡Me van a salir arrugas de tanto esperar!

Ya es como lo de los San Fermines. Uno de enero, dos de febrero, tres de marzo...

@ Que haya comprado «Gran Turismo 5» en Japón y no sepa con qué coche competir, porque está todo en japonés.

Pues no es por tocar las narices pero, ¿eso no lo podías haber pensado antes?



@ Que después de jugar con mi PS3 durante un fin de semana ha quedado así y dicen los de Sony que no me la arreglan.

A ver si dejáis de jugar a los bomberos con la consola...

@ Que vengan tantos juegos buenos y no tenga dinero.

¡Ay, la triste vida del jugón!

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué os parece la propuesta que supone «Wii Fit»?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

- En mi opinión parece una gran idea por su innovación, aunque a los jugadores más experimentados seguramente no les guste por su enorme simpleza. Promete bastante.
Adrián Ponferrada (Madrid)

- Como utensilio para mantenerse en forma me parece genial, pero como videojuego creo que no se le ha sacado todo el jugo. Pero aún es pronto para juzgar.
Jofre Palau

- No está mal porque tiene que haber de todo en las consolas y este título es diferente. Pero si os queréis poner en forma hay que ir a un gimnasio.
Alejandro Crespillo

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »



JULIO MALDONADO "MALDINI", COMENTARISTA FUTBOLERO Y NUEVO AFICIONADO A Wii

Seguro que muchos sois fans de "Maldini", reconocido presentador y comentarista de fútbol. Aquí lo tenéis posando orgulloso con el Santiago Bernabéu al fondo... y los mandos de Wii en la mano. Y es que nuestro amigo Julio es el encargado de poner los comentarios de voz en «Pro Evolution Soccer 2008» para Wii. ¡Se le da igual de bien en las consolas!

Lo que dice la prensa...

Ideal de Granada, 2 de marzo

"[...] Su disfraz se basó en «Metal Gear Solid» y en su rival «El Prisionero de Zenda». El crossover (en pantalla sería impensable) marcó la tarde.

HC: Era la crónica de un concurso de disfraces granadino. Ni acertaron con el nombre («La Leyenda de Zelda»), ni son juegos rivales, ni es imposible que se enfrenten («Smash Bros Brawl»). Vamos, que no dieron una.

El Mundo, 7 de marzo

"Bill Perry sufrió un infarto cerebral en Navidad. Ahora se rehabilita de sus secuelas con algo que había visto en sus nietos: practicar boxeo con Wii".

HC: Una muestra más de que todos pueden jugar con ella.

LA POLÉMICA DEL MES

¿Debería Xbox 360 apostar por el formato Blu-Ray?

Tras el cese de la producción del HD-DVD, se abre la posibilidad de que Xbox 360 recibiera un reproductor de Blu-Ray. ¿Sería interesante?

Sí



Carlos Burdalo
Colaborador de Hobby Consolas

Rectificar es de sabios

Una consola que presume de estar en el carro de la nueva generación (tanto a nivel de juegos como en cine, música o multimedia) debe ofrecer siempre lo mejor a sus usuarios. Aún no sabemos cómo ni en qué área Microsoft incluirá el formato blu-ray (¿sólo como reproductor de películas externo o también como soporte de almacenamiento para sus futuros juegos?), pero está claro que, para empezar, no puede dejar de lado al mundo del cine, que ya se ha pronunciado al respecto. Y, compañero Hergueta, cuando un juego como «Lost Odyssey» necesita de 4 DVD es que algo falla. No quiero ni imaginarme lo que hubiera supuesto un «Metal Gear Solid IV» en Xbox 360. ¿Quizás 12?

Microsoft no puede darle la espalda al formato estándar. Por lo menos en cuanto a cine. Respecto a los juegos, a ver cómo se las apañan con títulos que son cada vez más largos y complejos.

No



Mario Jiménez
Colaborador de Hobby Consolas

No necesitas nada más

Xbox 360 es un consola, y como tal lo que más nos interesa es que sea potente y nos permita disfrutar de los mejores juegos. Y todo eso le sobra sin necesidad de incorporar Blu-Ray. Comparemos, si no, con PS3: casi el mismo catálogo, juegos con un acabado técnico muy similar, reproductor DVD y otras opciones multimedia y, además, más barata. ¿Que quizás en un futuro no podemos ver pelis en alta definición? De acuerdo, pero por el precio de una PS3 nos compramos dos reproductores de Blu-Ray. Creo que con lo que Xbox 360 incorpora de serie es más que suficiente. Otra cosa es que los que ya hayan comprado un HD-DVD sí merecen alguna compensación.

La consola de Microsoft cuenta con todo lo necesario (y más) para hacernos disfrutar jugando. Y el que quiera ver cine en alta definición siempre se puede comprar un reproductor.

Y tú ¿qué opinas?

■ No me parece algo muy atractivo, ya que al final te cansarás de tanto ejercicio. Total, para eso ya está el gimnasio.
Mysterio (Almería)

■ Lo que hace «Wii Fit» es reinventar lo existente. Quien conozca los «Dancing Stage» sabrán a lo que me refiero. Es lo mismo, pero añadiendo más variedad de usos.
Sergio Domínguez (Málaga)

■ Creo que es una nueva forma de "moverse" en casa. La forma en que Nintendo lo está tratando hace que tenga una pinta impresionante. A mí personalmente me ha convencido mucho y pienso comprarlo en cuanto salga.
Alex Hidalgo (Salamanca)

■ Por lo que he podido ver en la revista, parece un juego muy divertido, del tipo «Wii Sports». Estoy seguro de que será un juego estupendo para disfrutar en compañía.
Avinash Sukhwani (Madrid)

EL MES QUE VIENE: ¿VES BIEN "PRÓLOGOS" COMO EL DE «GRAN TURISMO 5»?

Consigue la gorra de hobby consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Avinash Sukhwani, Alexandre Hidalgo, Adrián Ponferrada, Mysterio, Sergio Domínguez, Jofre Palau, Alejandro Crespillo, David Vioque, Jaime Nebot, Antonio Cañas, Sergio, José Vedeli y Javier Aguirre y Marcos Sierra.

EL TRIUNFAL RETORNO

MX VS. ATV UNTAMED™

DEL JUEGO DE OFF-ROAD RACING MÁS VENDIDO DEL MUNDO.

DISPONIBLE EN PLAYSTATION®3 , PLAYSTATION®2 Y PSP® (PLAYSTATION®PORTABLE).















www.thq-games.es

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 29 DE FEBRERO

DATOS CEDIDOS POR GAME

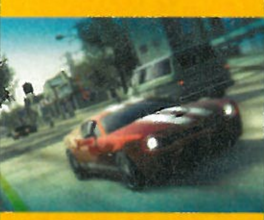
POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Devil May Cry 4 (Ed. Col.)	(PS3)	-	1
2	Wii Play	(Wii)	-	1
3	Burnout Paradise	(PS3)	-	1
4	Más Brain Training	(NDS)	1	3
5	Call of Duty 4	(PS3)	-	1
6	Assassin´s Creed	(PS3)	3	4
7	Mario & Sonic	(Wii)	-	1
8	Pro Evo. Soccer 2008	(PS3)	-	1
9	New Super Mario Bros.	(NDS)	5	2
10	Big Brain Academy	(Wii)	-	1



DEVIL MAY CRY 4
Capcom repite la misma fórmula que ya le funcionó con anteriores entregas y le va tan bien que se alza con la primera posición en un mes en el que PS3 es la única consola que puede hacer frente a Wii y DS.



GOD OF WAR II
Kratos está de vuelta. No sólo está a punto de comenzar su reinado en PSP, sino que además se vuelve a alzar con el trono en PS2. La furia de los dioses ha vuelto. Y fuerte.



BURNOUT PARADISE
Los amantes de la conducción lo tienen claro. La diversión que encierran los golpes y las carreras arcade del nuevo «Burnout» es de lo mejorcito en PS3 y 360.

Por consolas

PS2
1 God of War II
2 Pro Evo. Soccer 2008
3 WWE Smackdown 2008
4 Gran Turismo 4 (P)
5 Commandos S. Force
6 Piratas del Caribe (P)
7 True Crime: NY City
8 Tekken 5 (P)
9 Dragon Ball Z: BT3
10 God of War (P)

XBOX 360
1 Devil May Cry 4 (Col.)
2 Devil May Cry 4
3 Burnout Paradise
4 Halo 3
5 Call of Duty 4

Wii
1 Wii Play
2 Mario & Sonic
3 Big Brain Academy
4 Dragon Ball Z: BT3
5 Mario Party 8

PS3
1 Devil May Cry 4 (Col.)
2 Burnout Paradise
3 Call of Duty 4
4 Assassin's Creed
5 Pro Evo. Soccer 2008

PSP
1 WWE Smackdown 2008
2 GTA: Vice City Stories
3 Tekken: Dark Resurr.
4 Castlevania Chronicles
5 FIFA 08

NDS
1 Más Brain Training
2 New Super Mario Bros.
3 Brain Training
4 Mario & Sonic
5 Practice English!
6 Rayman R. Rabbids 2
7 Training for your Eyes
8 Zelda: Phantom Hourgl.
9 Mario Kart DS
10 Imagina Ser Mamá

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 25 de febrero al 2 de marzo — Datos cedidos por MagicBox

1 Dyansty Warriors: Gundam Special (PS2)
2 Super Smash Bros. Brawl (Wii)
3 Wii Fit (Wii)
4 Soma Bringer (NDS)
5 The Idolm@aster: Live for You (XBOX 360)
6 Etrian Odyssey II (NDS)
7 Orochi Warriors (PSP)
8 Bokujou Monogatari: Kira Kira... (Wii)
9 Wii Sports (Wii)
10 Winning Eleven Play Maker 2008 (Wii)

DYNASTY WARRIORS
Sólo el juego de lucha de Koei es capaz de hacer frente a los pesos pesados de Nintendo, que repiten un mes más: «Super Smash Bros. Brawl» y «Wii Fit».

En EE.UU.

Del 12 al 18 de febrero — Datos cedidos por Gamespot

1 Professor Layton: the Courious Village (NDS)
2 Assassin´s Creed (PS3)
3 Assassin´s Creed (XBOX 360)
4 Lost Odyssey (XBOX 360)
5 Call of Duty 4 (XBOX 360)
6 Más Brain Training (NDS)
7 New Super Mario Bros. (NDS)
8 Folklore (XBOX 360)
9 Brain Training (NDS)
10 Winter Sports: The Ultimate Challenge (Wii)



PROFESSOR LAYTON
Este juego de puzles y minijuegos inicia una trilogía de Level 5 («Rogue Galaxy», «Dark Cloud» para PS2) en NDS. El comienzo no podría ser mejor.

En Gran Bretaña

Del 1 al 8 de marzo — Datos cedidos por ELSPA

1 Army of Two (XBOX 360)
2 Mario & Sonic (Wii)
3 Bully: Scholarship Edition (XBOX 360)
4 Call of Duty 4 (XBOX 360)
5 Frontlines: Fuel of War (XBOX 360)
6 Pro Evolution Soccer 2008 (PSP)
7 Game Party (Wii)
8 Lost: Via Domus (XBOX 360)
9 Lost Odyssey (XBOX 360)
10 Cooking Mama 2 (NDS)



ARMY OF TWO
Los mercenarios de EA encabezan la primera semana de marzo en un "top ten" liderado por la consola de Microsoft. A Reino Unido está claro que le gusta la guerra.

La cifra

1.300.000 «SUPER SMASH BROS. BRAWL» SE HAN VENDIDO EN JAPÓN DESDE EL 30 DE ENERO

Para conseguirlo sólo tienes que demostrar que conoces bien tu revista favorita

1 Contesta a esta pregunta

¿Cuál de estos personajes ha aparecido más veces en la portada de Hobby Consolas?

A LARA CROFT

B BART SIMPSON

C TINTÍN

2 Envíanos un SMS con la respuesta

Envía un **mensaje de texto** al número **7654** desde tu móvil poniendo la palabra **megahc** (espacio), **la letra de la respuesta** que elijas (espacio) y tus **datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives) y podrás llevarte una de estas 100 consolas (Wii, PS3 y Xbox 360) ★



Tras sortear 50 consolas el mes pasado, este mes se regalarán 41 por sorteo entre todos los mensajes recibidos con la respuesta correcta (no hay posibilidad de escoger, sino que se adjudicarán de forma aleatoria). Además, otros tres lectores se llevarán el premio especial: un lote con las tres consolas.

Responde correctamente a esta pregunta y podrás llevarte

¡¡LAS 3 CONSOLAS!!

BASES DEL CONCURSO

1. Entrarán en el sorteo todos aquellos que envíen un mensaje con las respuesta correcta. Entre todos ellos se sortearán 50 consolas: 41 se llevarán una consola y 3 se llevarán las tres consolas.
2. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
3. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
4. Los premios no serán canjeables por dinero.
5. Solo podrán entrar en concurso los lectores que envíen el sms antes del 26 de abril.
6. Los nombres de los ganadores serán publicados en el número 200 Hobby Consolas.
7. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
9. Quedan excluidos de este sorteo todos los empleados y familiares de AXEL SPRINGER ESPAÑA. S.A. .
10. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPÓN DE RECOGIDA DE PREMIO

HOBBY CONSOLAS

NÚMERO 199

IMPORTANTE: Para recibir el premio tendrás que presentar este cupón original (no valen fotocopias)

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3

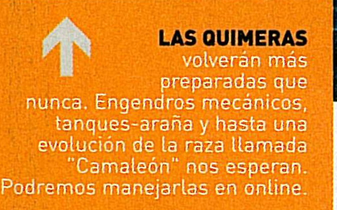
¡La resistencia final ha vuelto!

La guerra entre humanos y quimeras volverá a estallar este otoño. Os contamos todos los detalles de «Resistance 2», uno de los "shooters" del año.

Tras convertirse en uno de los juegos más aclamados del catálogo de lanzamiento de PS3, los programadores de Insomniac Games ya están trabajando en el que será uno de los juegos estrella **durante el próximo otoño.**

Con una historia que nos situará justo después de lo acontecido en «Resistance», volveremos a ponernos en la piel de Nathan Hale en su lucha contra las quimeras, ahora más listas y mortales que nunca. **Estará ambientado en los Estados Unidos de los años 50,** pero también visitaremos otras localizaciones como Islandia o el Yucatán (México) a lo largo de **11 episodios divididos en 3 actos**. El juego contará con una mayor personalización, permitiéndonos **elegir entre 3 clases de soldados** en el modo campaña ("tanque", francotirador y médico). Además, **los escenarios se generarán de forma aleatoria** en algunas zonas y **los enemigos ajustarán su dificultad** dependiendo de nuestra habilidad al mando. Pero, sin duda, uno de sus puntos fuertes será el potente **modo online para hasta 60 jugadores, cooperativo para 8 y con un modo historia separado.** Si a esto le sumáis un apartado gráfico con diseños, texturas y animaciones renovadas, ya tenéis a un serio aspirante para convertirse en el "shooter" del año.

LA HISTORIA recorrerá una gran parte de territorio norteamericano y escenarios como Islandia y México.



LAS QUIMERAS volverán más preparadas que nunca. Engendros mecánicos, tanques-araña y hasta una evolución de la raza llamada "Camaleón" nos esperan. Podremos manejarlas en online.

PRIMEROS DATOS – XBOX 360

La guerra continúa

¡«Gears of War 2» llegará en noviembre!

Tras vender más de 4,5 millones de copias del primer juego, todo el mundo esperaba una segunda parte, y ahora Epic Games ha confirmado que «Gears of War 2» llegará en noviembre. Tendrá un apartado técnico más potente, un argumento más profundo y, por lo que hemos podido saber, nuevas armas, personajes y enemigos "Locust".

NOTICIAS BREVES



VUELVE LA MAGIA

La secuela de «Las Crónicas de Narnia» llegará el próximo 20 de junio a todas las consolas con el peculiar sobrenombre de «El Príncipe Caspián». Seguirá ofreciendo exploración, acción y puzles, aunque ahora podremos controlar hasta 20 personajes. Incluirá modo cooperativo para dos jugadores, y la película se estrenará el 27 del mismo mes.

¡ESTO ES LA GUERRA!

Tras triunfar en PC y convertirse en uno de los juegos más laureados del pasado año, este otoño llegará a PS3 y 360 «World in Conflict». Se trata de un juego de acción y estrategia en tiempo real que tiene la guerra fría como telón de fondo. En esta versión se simplificará la gestión de recursos para ofrecer un desarrollo más enfocado a la acción directa.

CARRERAS PORTÁTILES

«Race Driver: GRiD» llegará también a NDS este verano para ofrecernos las pruebas más desafiantes a través de Europa, Japón y EE.UU. Por lo que vimos



LA INTELIGENCIA de las quimeras les permitirá adaptarse a nuestra habilidad con el mando.



EL MODO ONLINE será uno de los apartados más potentes. Se incluirán partidas de hasta 60 jugadores (con 5 modalidades diferentes) y modo cooperativo para 8 personas. Todo un paraíso para los clanes.



LOS ESCENARIOS se "construirán" de forma aleatoria cada vez que juguemos, asegurando diversión para rato.



LOS VEHÍCULOS serán un factor clave para ambas razas. Los tanques-araña regresarán con un aspecto renovado.



en su presentación en Warwickshire (Reino Unido), conservará todos los alicientes de las entregas "grandes" (PS3 y Xbox 360), que estarán también disponibles en junio. ¡Conducción de lujo en nuestros bolsillos!

LA VIDA EN LA GRANJA

Ya está aquí una nueva entrega de «Harvest Moon», ahora en Wii con la posibilidad de utilizar el wiimote para recoger la siembra o pescar. Preparaos bien porque la vida de un granjero es dura pero tremendamente divertida: sembrar, cosechar, llenar el establo...

¡REGRESA NARUTO!

Y lo hace en PS2 con «Naruto: Uzumaki Chronicles 2» de Namco Bandai. A las peleas del modo Vs. hay que sumarle un modo historia que nos permitirá jugarlo en cooperativo para dos.

UN JUEGO DE KONAMI CON SABOR ESPAÑOL

Tras «Jericho», los chicos de Mercury Steam ya están trabajando en un nuevo título supersecreto para PS3 y Xbox 360. Aún no se ha desvelado ningún detalle, pero será lanzado por Konami como una de sus grandes bazas para 2009.

WII-FIT A TODO GAS...

Más de diez títulos están en desarrollo para «Wii Fit», según declaraciones del presidente de Nintendo América Reggie Fils. ¡Vais a sudar de lo lindo, chavales!

MÁS DESTRUCCIÓN

«Red Faction» supuso toda una revolución en los "shooters" de PS2. En 2009 regresará con mayores posibilidades de destrucción, escenarios abiertos y acción a raudales.

ANUNCIO – PS3

El mejor espionaje ya tiene fecha

«MGS IV» saldrá en Europa el 12 de junio.

La última aventura de Solid Snake estará con nosotros en un par de meses. Konami ha fijado el próximo 12 de junio como fecha de su salida en Europa, tras anunciarla en EE.UU. para el 17 del mismo mes. Además, tenemos que recordaros que «Metal Gear Online» vendrá de serie en el juego, como complemento perfecto a una de las mejores aventuras del año.





NUEVO PRECIO – XBOX 360

Llegan importantes rebajas a Xbox 360

Tras la bajada de 80 € en todos los modelos, Xbox 360 pasa a ser la consola de nueva generación más barata.

Si aún no tenéis una consola de nueva generación (o queréis haceros con una Xbox 360 para complementar vuestra Wii o PS3) estáis de enhorabuena, porque **desde el pasado 14 de marzo Xbox 360 se encuentra disponible a un nuevo precio**, aún más ajustado. Después de la rebaja (que en Europa será de 80 euros, frente a los 50 dólares que ha bajado en el resto del mundo) **el modelo Arcade pasará a costar 199,99 euros,** lo que le convierte en la máquina de nueva generación más barata del mercado: ¡50 euros por debajo de Wii! La versión Premium, que incluye un disco duro de 20 Gb de capacidad, headset y mando inalámbrico, pasará a costar 269,99 euros, y **la versión Elite, con carcasa en color negro y un disco de 120 Gb se sitúa a un precio de 369,99 euros.** Esta espectacular bajada permitirá a que muchos usuarios puedan disfrutar de los próximos grandes lanzamientos, **como «GTA IV», «Resident Evil 5» y los exclusivos de Microsoft por un precio muy asequible**. Por cierto, la cantidad de juegos vendidos por cada Xbox 360 -7 (frente a los 3,8 de PS3 o los 3,5 de Wii)- ha batido un récord en tan sólo 26 meses disponible. ¡Corred a por vuestra consola antes de que se agoten!

EL NUEVO PRECIO DE LOS TRES MODELOS:

Xbox 360 ARCADE
Incluye mando con cable.
199,99€

Xbox 360 PREMIUM
Mando inalámbrico y disco duro de 20 Gb.
269,99€

Xbox 360 ELITE
Mando inalámbrico y disco duro de 120 Gb.
369,99€

LA CONSOLA de Microsoft se convierte en la máquina de nueva generación más barata del mercado, después de la reciente rebaja de 80 euros.

INTERNET ONLINE

«Halo 3», se lucha por toda Europa

Del 18 al 30 de marzo se está celebrando en Europa el primer Torneo Oficial de «Halo 3», patrocinado por Samsung TV. Para participar en esta competición había que registrarse a través de Xbox Live. Hay suculentos premios esperando a los vencedores, como el pack formado por una televisión Samsung de 40" series 6 Full HD y una consola Xbox 360 Elite.

Un nuevo canal para nuestra Wii

Ya está disponible en Japón el canal Wii Friend TV, que nos permite acceder a una lista con los programas que se emiten diariamente por televisión (como si fuera una guía de programación) y recibir alarmas antes de que comience nuestro programa favorito. Además este canal incluye una función extra que nos permite utilizar el Wiimote como si fuera un mando a distancia para el televisor. Su llegada a Europa aún no tiene una fecha confirmada.

Compra vídeos a través de tu PS3

Sony ya tiene lista su respuesta al Marketplace (el sistema de vídeo "on demand" de Xbox 360). El interfaz será muy similar a "singstore" (las descargas de canciones para «Singstar») y nos permitirá comprar películas y series en alta definición, que podremos reproducir desde el disco duro de nuestra consola.

Todo un récord de disparos en la red

El mapa "village" de «Frontlines» ha batido todo un récord al ser el primer escenario multijugador que permite la friolera de 50 jugadores simultáneos en una consola. Y para que la experiencia de juego sea única, THQ ha preparado un total de 90 servidores de Xbox 360 para Estados Unidos y Europa.

WEB DE MODA

http://www.patapon-game.com

¿Queréis disfrutar de todo el ritmo y la simpatía del último éxito de PSP? Pues no os perdáis la web oficial de «Patapon» que nos da la posibilidad de probar el sistema de juego por Internet.



Otras webs recomendadas:
- www.callofduty.com
- www.odinsphere.es
- www.condemnedgame.com


LOST PLANET™
EXTREME CONDITION
PLAYSTATION 3
LOST PLANET
EXTREME CONDITION
16+
CAPCOM
Precio explosivo
de lanzamiento
39,95 €
PVP recomendado
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
proein games
CAPCOM®
lostplanet-thegame.com
Character Wayne by ©Lee Byung Hun / BH Entertainment CO., LTD. ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2008 ALL RIGHTS RESERVED.
"2", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PRIMEROS DATOS - PS3, 360, PSP

Fútbol de élite

«UEFA Euro 2008» será el juego oficial de la próxima Eurocopa.

El 11 de abril Electronic Arts lanzará el juego oficial de la próxima Eurocopa, que se celebrará en las ciudades de Austria y Suiza entre el 7 y 29 de junio. Dispondrá de todas las licencias para recrear con el mayor realismo tanto a las 50 selecciones participantes desde la fase clasificatoria, como a sus respectivos jugadores. Además, incorporará el modo de juego "Capitanea tu selección", similar al "Be a Pro" de «FIFA 08» y también podremos elegir cómo celebrar los goles. El multijugador será también de lo más completo.



LAS CELEBRACIONES serán ahora una opción más dentro del juego. Podremos elegir entre diferentes modalidades, muy espectaculares.

ANUNCIO - HD-DVD

Cesa la producción del formato HD-DVD

El final de este formato en alta definición no afecta a Xbox 360.

Seguramente ya sabéis que Toshiba, la principal promotora del HD-DVD como formato de alta definición, ha decidido terminar su producción. Sin embargo, los usuarios de una Xbox 360 pueden estar tranquilos, porque esto no afectará a los juegos, que vienen en formato DVD. El reproductor externo de Microsoft seguirá a la venta hasta agotar existencias (aunque la mayoría de los comercios ya han retirado las películas en este formato) a un precio reducido de 50 euros. Además los usuarios que lo hubieran comprado recibirán asistencia técnica y garantía durante un año.

EL HD-DVD para Xbox 360 seguirá a la venta hasta fin de existencias, a un precio de 50 euros.



NUEVOS DATOS - XBOX 360

El retorno del guerrero de las sombras

La secuela de «Ninja Gaiden» llegará a nuestra Xbox 360 el próximo mes de junio.

Microsoft nos enseñó hace unos días en primicia un nuevo nivel de «Ninja Gaiden 2». Se trata del mismo escenario que se presentó el mes pasado en la GDC de San Francisco: un mundo subterráneo con **cientos de criaturas voladoras y enormes monstruos,** que sirvió como demostración técnica de todo lo que nos ofrecerá este juego. Durante diez minutos asistimos a los **combates sin descanso de Ryu Hayabusa,** un guerrero de las sombras que hizo alarde de todas las armas imaginables: katanas, bastones, hoces, nunchakos... Para demostrar que no tenemos nada que envidiarle a este personaje, también tuvimos la oportunidad de coger unos nunchakos (de gomaespuma, eso sí) y dar nuestra primera clase de ninjutsu. ¿Vosotros también queréis intentarlo? Pues os tocará **esperar hasta el mes de junio,** que es cuando está previsto el lanzamiento. Aprovechando la presentación también nos confirmaron que **en España podremos disfrutar de la versión íntegra del juego,** pese a la brutalidad de algunos golpes y a la violencia explícita.



RYU HAYABUSA, el ninja protagonista de esta saga, se enfrenta a un ejército de demonios utilizando las armas más variadas.

NUEVOS DATOS – TODAS LAS CONSOLAS

Estos héroes son toda una "pieza"

Traveller's Tales prepara «Lego Indiana Jones» y «Lego Batman», dos aventuras repletas de acción, plataformas y puzles.

Si disfrutasteis con las entregas de «Lego Star Wars», este verano lo vais a pasar en grande con estos dos títulos en desarrollo, obra de Traveller's Tales, responsables de la saga. Y es que «Lego Indiana Jones: The Original Adventures» y «Lego Batman» están casi listos. El primero recreará el **universo de las películas de Steven Spielberg** (a excepción de "Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal", que se estrenará el 22 de mayo), con **18 niveles repletos de acción, plataformas y puzles.** Además, permitirá el **juego cooperativo para 2 jugadores. Los golpes de humor serán constantes,** así que preparaos para, por ejemplo, ser perseguidos por una gigantesca bola de piezas Lego al comenzar "El Arca Perdida". **Llegará el 6 de junio.**

Por otro lado tendremos «Lego Batman», con el caballero oscuro y todo el elenco de protagonistas de sus filmes como personajes seleccionables. Aún no hay una fecha de salida confirmada, pero ya sabemos que entre las figuras con las que contaremos estarán **nuestro fiel compañero Robin y los archienemigos Joker o Harley Quinn.** También dispondrá de niveles exclusivos para vehículos, con el Batmovil como protagonista. Dos juegos que prometen horas y horas de diversión con nuestros héroes favoritos.



INDIANA JONES vuelve a estar en forma y lo demostrará en la recreación de sus tres primeras películas.





BATMAN se enfrentará a los secuaces de Joker en una aventura que contará con 18 niveles. También podremos ponernos en la piel de los villanos.



en voz baja

por javier abad

→Hola a todos. Declaro abierta la sección de rumores y cotilleos, "100% no oficial". El primero de este mes se refiere a PlayStation Network, en la que en breve podríamos encontrar las **dos primeras entregas de «Grand Theft Auto»** que salieron en PSone como contenido descargable.

→La victoria del Blu-Ray sobre el HD-DVD en la "guerra de los formatos" ha vuelto a disparar los rumores sobre la **posible salida de un reproductor Blu-Ray compatible con Xbox 360.** Parece claro que esa posibilidad existe, aunque todavía no está confirmada.

→Como os dije el mes pasado, y podéis ver en la noticia de esta misma página, la saga «Guitar Hero» parece tener un futuro muy prolífico. Lo último que he oído es que Activisión **podría estar trabajando en «DJ Hero».** ¿Cambiaremos las guitarras por una mesa de mezclas?

→Cierro el chiringuito hablando de **«Max Payne»,** que es noticia por partida doble. Por un lado, se ha publicado ya la primera imagen de la película, que tendrá a Mark Wahlberg en el papel protagonista (debajo). Pero lo mejor es que **se especula con la posibilidad de que en 2009 llegue la tercera parte** de este juego de acción. ¡Nos vemos aquí el mes que viene!



MAX PAYNE se va a llevar al cine, y también puede que veamos la 3ª parte en consolas.

ANUNCIO – CONSOLAS SIN DETERMINAR

Volverás a tener miedo al agua



2K Games ha confirmado que la segunda parte de «Bioshock» ya se encuentra en fase de desarrollo.

Uno de los títulos más intensos y exitosos de Xbox 360 (ha vendido más de 2 millones de copias en el mundo) tendrá su esperada secuela. Con el nombre provisional de «Bioshock 2» (no se han estrujado la sesera, no), esta aventura llegará a finales de 2009 a plataformas aún sin especificar. Lo lógico sería que la pudiéramos jugar tanto en PS3 como en Xbox 360, aunque 2K Games, la creadora del juego, aún no se ha pronunciado al respecto. El proyecto corre a cargo del grupo de programación 2K Marin, pero seguirá contando con la supervisión de Ken Levine, el mismo diseñador del título original. Según los rumores, su argumento narrará los acontecimientos previos a los de la primera parte, aunque Levine tampoco lo ha confirmado. No cambiéis de canal, que pronto habrá nuevos datos.

LOS BIG DADDYS volverán a aterrorizarnos en los claustrofóbicos túneles de Rapture. No se sabe qué otros enemigos habrá ni qué se contará, pero los desarrolladores prometieron más plásmidos y multijugador...

¡Qué flash!

"Creo que el PC está simplemente en retroceso. Para mí los ordenadores personales son una parte secundaria de lo que estamos haciendo. Son importantes para nosotros, pero ahora mismo estamos centrados en crear juegos AAA para consola..."

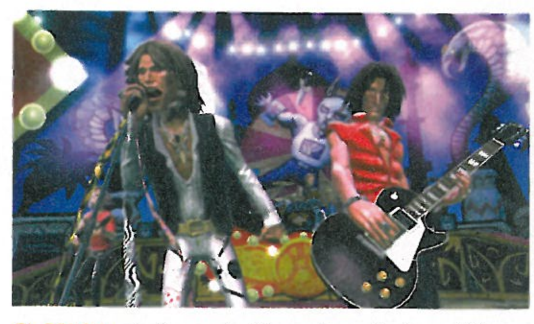
CLIFF BLESZINSKI, Productor de «Gears of War»

ANUNCIO–PS2, PS3, Wii, XBOX 360

La "dulce emoción" de ser rockeros de verdad

La saga «Guitar Hero» recibirá un nuevo título protagonizado en exclusiva por el grupo Aerosmith.

Steve Tyler, Joe Perry y el resto de miembros de Aerosmith aparecerán en su propio juego. «Guitar Hero Aerosmith» llegará en junio de este año manteniendo el sistema propio de la saga (ya sabéis, tocar la réplica de una guitarra para imitar las notas que aparecen en pantalla). Eso sí, todos los personajes serán caricaturas de los reales y, por supuesto, los temas que interpretaremos serán "hits" del grupo como "Don´t Wanna Miss a Thing", "Love in an Elevator" o "Sweet Emotion". Los componentes del grupo han colaborado con sus ideas y sugerencias para que los usuarios puedan conocerlos a fondo. Y no, la hija de Tyler no saldrá en el juego...



EL GRUPO estará reproducido con la particular estética del juego pero con gran detalle. ¡Mirad a los "toxic twins"!



www.granturismoworld.com
PLAYSTATION Network
POLYPHONY
3+
www.pegi.info
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
CARA A CARA
GRAN TURISMO 5 Prologue
THE REAL DRIVING SIMULATOR
EL NUEVO REFERENTE EN JUEGOS DE CONDUCCIÓN
- HD 1080p
- Carreras On-Line: Hasta 16 jugadores en pista
- 60fps y sonido 7.1
- Acceso a Gran Turismo TV
- Inteligencia Artificial insuperable
- El Mejor simulador de conducción nunca antes visto
This is living
PLAYSTATION 3

¿Sabes de dónde...?
salió la idea para crear «Wii Fit» y su periférico Wii Balance Board?
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

PRIMER CONTACTO – PS3, XBOX 360

Desenfunda tu espada de nueva generación

Hemos probado «Soul Calibur IV», el juego de lucha que arrasará el próximo verano en PS3 y Xbox 360.

La nueva entrega de «Soul Calibur» está cada vez más cerca, y para celebrarlo, los chicos de Ubisoft (que será la encargada de distribuir el juego en nuestro país) nos han dejado que juguemos unas cuantas partidas a una versión preliminar. Aunque **sólo pudimos controlar a tres luchadores (Mitsurugi, Taki y Sophitia)** ya hemos comprobado el considerable salto técnico, sobre todo en lo que se refiere a las animaciones de los personajes, que mostrará esta versión. **La presencia de animales en los escenarios y los nuevos ataques** (aunque se conserva el mismo sistema de control, con tres botones de ataque y uno para cubrirnos) han sido los aspectos que más nos han sorprendido. Aunque **el juego tenía un aspecto muy pulido,** aún no se han confirmado los modos definitivos, el editor de personajes o la presencia de multijugador online. Tendremos que esperar unos meses, **hasta principios de verano,** para conocer estos y otros detalles del torneo de lucha con armas más esperado de las consolas. Id afilando la vuestra.





MAXI es otro de los luchadores "clásicos" que se ha confirmado en «Soul Calibur IV». Entre las novedades de esta entrega estarán una luchadora árabe llamada Scheherazade y las apariciones de Yoda en Xbox y Darth Vader en PS3.

ANUNCIO – PS3, Wii, XBOX 360

Un juego deportivo que nos pondrá del "revés"

El próximo 23 de mayo entraremos en la élite del tenis mundial con «Top Spin 3».

Las 40 pistas más prestigiosas del mundo ya están preparadas para celebrar el evento tenístico más importante del año, después de la ATP, claro. Se trata del estreno de la próxima entrega de «Top Spin» en todas las consolas, un simulador que pretende revolucionar el panorama deportivo gracias a su tratamiento realista y a sus gráficos cargados de detalle. El catálogo de tenistas disponibles incluirá estrellas de todos los tiempos, desde Boris Becker a María Sharapova y, en exclusiva para la versión de PS3, a Rafa Nadal.



ROGER FEDERER será uno de los más de 20 tenistas reales que podremos controlar en el juego.

ANUNCIO – PS3, XBOX 360

Al filo de la ciudad

Preparaos para hacer "parkour" en las alturas con el increíble «Mirror's Edge».

Una de las sorpresas de final de año puede ser este original "shooter" en primera persona, en el que la joven Faith, su protagonista, será una experta en parkour (el deporte extremo que consiste en saltar acrobáticamente por la ciudad) que debe luchar contra un gobierno totalitario. Desarrollado por los responsables de la saga «Battlefield», «Mirror's Edge» tendrá un control intuitivo que nos permitirá tanto hacer acrobacias (correr, saltar, etc.), como luchar cuerpo a cuerpo o manejar armas de fuego. A pesar de encontrarse en un temprano estado de desarrollo, su apartado gráfico ya luce un aspecto estupendo.



LOS TEJADOS serán el mejor aliado de nuestra protagonista, una nueva heroína.

¡Del sumo!

En este deporte japonés, los luchadores pesan cada pie en una báscula distinta, para ver si están "a punto". Los chicos de Nintendo pensaron que medir el peso de cada pie podía dar mucho juego. ¡Y tenían razón!

ANUNCIO – NINTENDO DS

Los buenos hábitos van en el bolsillo

«Mi experto en vida sana» os pondrá las pilas.

Así lo ha anunciado la compañía francesa Ubisoft, que desde sus estudios en Montreal está programando este videojuego, que tendrá como novedad la inclusión de un podómetro. Este accesorio, conectado a la consola, permitir medirá el número de calorías que quemamos a diario, y a continuación el juego fijará objetivos en cuestiones de nutrición y deporte. Además, incluirá divertidos minijuegos y sesiones de entrenamiento para aprender cómo llevar una vida más sana. El juego saldrá en verano, justo en plena "operación bikini".



PRÓXIMO LANZAMIENTO – PS3, XBOX 360

Límite vertical

Codemasters anuncia «Damnation», un "shooter" con mucha personalidad.

El pasado 5 de febrero asistimos en la ciudad inglesa de Warwickshire a la presentación de este shooter futurista, protagonizado por un grupo de rebeldes que luchan contra una fuerza opresora. Con vista en tercera persona, nos pondremos en la piel de Hamilton Rourke, un veterano de guerra con un poder especial llamado "Visión Espiritual", que le permite anticiparse a los enemigos. Lo poco que pudimos ver apuntaba buenas maneras: escenarios sólidos y profundos (sobre todo en vertical), una agilidad del personaje que nos recordaba a «Tomb Raider» y combates al más puro estilo «Gears of War». Llegará a final de año.



FUTUROS LANZAMIENTOS

Títulos potentes para los próximos meses

GOD OF WAR

KRATOS marca la entrada a un mes de abril lleno de interesantes propuestas. Hay de todo y para todos. ¡A disfrutar!

	JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
	God of War: Chains of Olympus	PSP	Acción	26 de marzo
	Gran Turismo 5 Prologue	PS3	Velocidad	26 de marzo
	Pro Evolution Soccer 2008	Wii	Deportes	27 de marzo
	Obscure 2	Wii	Aventura de terror	28 de marzo
	Viking: Battle for Asgard	PS3, Xbox 360	Acción	28 de marzo
	SEGA Superstar Tennis	PS3, 360, Wii, PS2, DS	Deportes	28 de marzo
	House of the Dead 2&3	Wii	Shoot 'em up	28 de marzo
	Dark Sector	PS3, Xbox 360	Acción	28 de marzo
	Naruto: Clash of Ninja	Wii	Lucha	28 de marzo
	Assassin's Creed	NDS	Acción	10 de abril
	Mario Kart Wii	Wii	Velocidad	11 de abril
	Shin Chan Wii	Wii	Varios	11 de abril
	Wild Arms 5	PS2	Rol	11 de abril
	Ace Attorney Apollo Justice	NDS	Aventura	11 de abril
	Emergency Mahyem	Wii	Varios	18 de abril
	The World Ends With You	NDS	Rol	18 de abril
	Sid Meier's Civilization Rev.	PS3, 360, NDS	Estrategia	18 de abril
	Time Crisis 4	PS3	Acción	23 de abril
	Wii Fit	Wii	Varios	25 de abril
	GTA IV	PS3, Xbox 360	Acción	29 de abril
	Singstar Party Hits	PS2	Varios	finales de abril
	Buzz! Pop Quiz	PS2	Varios	finales de abril
	Twisted Metal Head On	PSP	Acción	finales de abril
★	Top Spin 3	PS3, Xbox 360	Deportivo	23 de mayo
	Iron Man	Todas	Acción	mayo
	Silent Hill Origins	PS2	Aventura de terror	mayo
	Singstar Summer Party	PS2	Varios	mayo
	Buzz! Concurso de bolsillo	PSP	Varios	mayo
★	Metal Gear Solid IV	PS3	Espionaje táctico	12 de junio

P Precio reducido ★ Nueva fecha

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista

GANADORES CONCURSOS

Los mejores del 2007

CONSOLA DS + ZELDA PHANTOM HOURGLASS
Miguel Romero García .... **Alicante**

CONSOLA PS3 + JUEGO ASSASSIN'S CREED
Rubén Martínez Botella .... **Almería**

CONSOLA PSP + JUEGO SILENT HILL ORIGINS
Silvia Moreno Gilarranz .... **Madrid**

CONSOLA Wii + JUEGO SUPER MARIO GALAXY
Aitor Gallego Martín .... **Tarragona**

CONSOLA XBOX 360 + JUEGO HALO 3
Alejandro Raúl Carrera Luque .... **Málaga**

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

¡Mario Kart ya acelera hacia Wii!



Reportaje exclusivo Mario Kart Wii. Donde descubrirás las mil y una novedades de esta próxima versión para Wii: motos, volante, carreras online... ¡y los chicos de NA ya lo han jugado!

Guía Final Fantasy XII Revenant Wings. Un librito de 32 páginas, para que puedas resolver, allá donde quieras, las 81 misiones del juego siguiendo las estrategias de los expertos de Nintendo Acción.

En forma con Wii Fit. En la revista Nintendo Generations analizan a fondo el próximo exitazo de Wii, que te permitirá divertirte mientras pones tu cuerpo en la mejor forma con el juego «Wii Fit» y el periférico Balance Board.

→ PLAYMANÍA

Sólo en la oscuridad



En portada. «Alone in the Dark» es el tema estrella de este número de PlayManía y en un completo reportaje te lo cuentan todo sobre esta sobrecogedora aventura.

¡Llévate una PS3! Además, sortean 5 consolas PlayStation 3 y 30 juegos «Gran Turismo 5 Prologue», para que no te quedes sin jugar al primer GT de nueva generación.

Los rivales de GTA IV. El juego de Rockstar sale el 29 de abril y después le seguirán títulos parecidos como «Saints Row 2», «Mafia», «El Padrino», «Just Cause» o «This is Vegas».....

Lo nuevo de PSP. Esta portátil no deja de sorprender y en PlayManía te van a contar cómo convertirla en un navegador GPS, en un servicio de videoconferencia...

Y de regalo, la guía completa de «God of War Chains of Olympus». Te ayudan a completar el juego al 100%, te regalan 4 pósters de Kratos y además sortean 10 juegos y 10 figuras de coleccionista.

→ MICROMANÍA

¡La revolución Sim!



Los Sims 3. El juego de más éxito de todos los tiempos renace con una entrega repleta de sorpresas y novedades. ¡Descúbrelas!

Alone in the Dark. Si el original dio lugar a los "survival horror", esta quinta entrega promete renovar el género por completo.

Assassin's Creed. Director's Cut Edition. Por fin Micromanía lo ha jugado y te ofrece una preview con todos los secretos que oculta esta aventura.

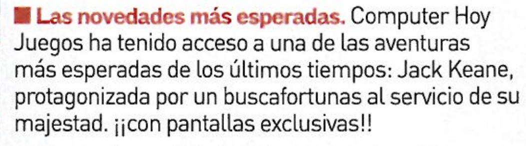
Crusaders. Thy Kingdom Come. Batallas, Asedios... ¡La Guerra Santa estalla en este soberbio juego de estrategia clásica y de alta escuela!

Perdidos. ¿Eres seguidor esta enigmática serie de TV? Micromanía te ofrece la solución completa.

→ COMPUTER HOY JUEGOS

¡¡Viva la aventura!!

Las novedades más esperadas. Computer Hoy Juegos ha tenido acceso a una de las aventuras más esperadas de los últimos tiempos: Jack Keane, protagonizada por un buscafortunas al servicio de su majestad. ¡¡con pantallas exclusivas!!



Test. «Assassin's Creed», «Crusaders: Thy Kingdom Come», «Perdidos» y muchos más, sometidos a las pruebas del laboratorio: 24 ordenadores distintos y 48 pruebas de rendimiento con los mejores procesadores.

Juegos de regalo. Este mes Computer Hoy Juegos os regala «Afrika Korps vs Desert Rats», un espectacular juego de estrategia en tiempo real basado en la 2ª Guerra Mundial.

DE LOS PRODUCTORES EJECUTIVOS DE

"EL GRITO" Y "THE RING"

LAS IMÁGENES MÁS TERRORÍFICAS
SON LAS REALES.

RETRATOS DEL MÁS ALLÁ

REGENCY ENTERPRISES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE NEW REGENCY / VERTIGO ENTERTAINMENT / OZLA PICTURES "SHUTTER"
JOSHUA JACKSON RACHAEL TAYLOR DAVE JORDAN Y JOJO VILLANUEVA NATHAN BARR MICHAEL N. KNUE A.C.E. TIM ALVERSON NORIFUMI ATAKA KATSUMI YANAGIJIMA
REGENCY ARNON MILCHAN SONNY MALLHI GLORIA FAN TAKA ICHISE ROY LEE DOUG DAVISON LUKE DAWSON MASAYUKI OCHIAI

www.retratosdelmasalla.es

11 DE ABRIL EN CINES



aquí Tokio

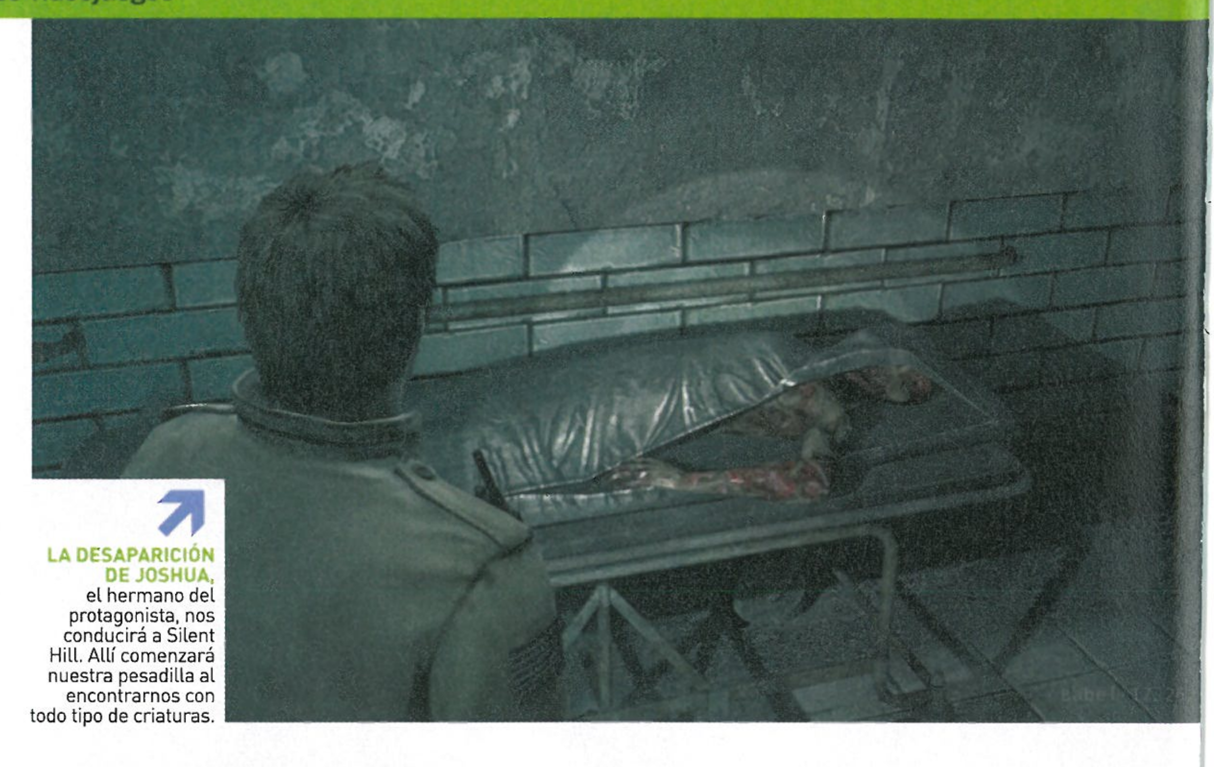
por christophe kagotani



¡Saludos nipones! Bufff, en este número estoy que no paro, chicos. Como veis en la foto, me he colado en la feria AOU Show para conocer lo que se cuece en el sector japonés de las máquinas recreativas. Y a falta de uno, os traigo **dos adelantos de juegos que van a romper por aquí: «Silent Hill V» y «Final Fantasy: My Life as a King».**

Empezamos con Wii. **Este 25 de marzo estrena en Japón el canal Wii Ware,** desde el que se podrán bajar desde Internet juegos hechos específicamente para ella (al margen de los juegos de consolas antiguas, que desde el principio se pueden bajar desde la Consola Virtual). **Desde el principio hay 9 títulos disponibles, a un precio que oscila entre los 500 y los 1.500 "Wii Points".** Si pasáis la página, leeréis un primer vistazo de uno de sus títulos más destacados, **«My Life as a King».**

Siguiendo con esta consola, **«Resident Evil» vuelve a generar expectación** en Japón. Como ya sucedió con la cuarta parte, **«Resident Evil 0» (que aquí es conocido como «Bio Hazard 0») será convertido desde el original de GameCube hasta Wii.** El título mantendrá el mismo desarrollo, pero aprovechará el sistema de manejo de Wii. Por ahora sólo está confirmado



LA DESAPARICIÓN DE JOSHUA, el hermano del protagonista, nos conducirá a Silent Hill. Allí comenzará nuestra pesadilla al encontrarnos con todo tipo de criaturas.

AVENTURA DE TERROR · KONAMI · Lanzamiento: Finales 2008

TERROR EN ESTADO PURO

SILENT HILL V

¿Turismo rural? Cuando se trata de Silent Hill, un viaje así puede convertirse en una auténtica pesadilla.



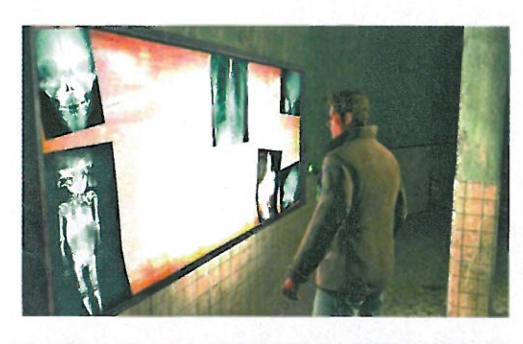


LA HISTORIA
Heridas de guerra

EL VETERANO DE GUERRA ALEX SHEPHERD viajará a Silent Hill para buscar a su hermano Joshua, desaparecido misteriosamente tras la sospechosa muerte de su padre. En este pueblo maldito, donde se profesan cultos demoníacos, se topará con un catálogo de criaturas de lo más inquietante (repetirán las "juguetonas" enfermeras y las criaturas deformes de anteriores entregas), además de enfrentarse a los fantasmas de su pasado. Un argumento repleto de flashbacks donde la familia tendrá más peso y protagonismo que nunca, al igual que su paso por los horrores de la guerra.









EL DESARROLLO

Cambios, los justos

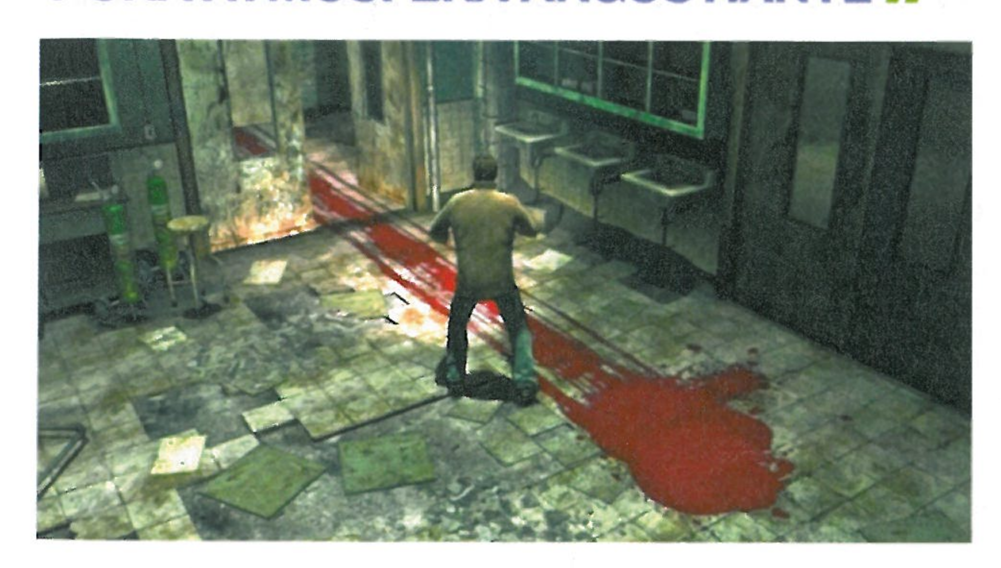
LA MEZCLA DE EXPLORACIÓN, PUZLES Y ACCIÓN se mantendrá bajo una perspectiva de tercera persona. El uso de la linterna será vital para avanzar, mientras que los enfrentamientos contarán con un depurado sistema de combate en el que se alternarán los combates cuerpo a cuerpo con las armas de fuego. A todo esto le acompañarán enrevesados puzles y unos enemigos con una inteligencia artificial renovada, preparados para hacernos temblar con sus rápidas emboscadas y rutinas de ataque.







« NOS VOLVEREMOS A SUMERGIR EN UN UNIVERSO LLENO DE HORROR Y UNA ATMÓSFERA ANGUSTIANTE »



LOS GRÁFICOS



El terror a escena

LA AMBIENTACIÓN SEGUIRÁ SIENDO LA CLAVE PRINCIPAL, con unos escenarios muy oscuros y una atmósfera angustiante. El motor gráfico permitirá recrear a enemigos y objetos con todo tipo de detalle, con especial énfasis en las texturas y una física que promete un comportamiento muy real de todo lo que veamos en pantalla. A nivel sonoro, será Akira Yamaoka una vez más el encargado de sorprendernos con sus excelentes composiciones. El estilo narrativo se acercará a «Silent Hill 2», sin duda de lo mejorcito de toda la saga. Y respecto al componente de terror, poco que decir. Sólo echad un vistazo a las pantallas de estas páginas y preparaos para las sensaciones más perturbadoras e intensas.

UN MÚSICO DE MIEDO

AKIRA YAMAOKA INICIÓ SU ANDADURA EN KONAMI en 1993. Se consagró como un excepcional músico con la saga «Silent Hill», de la que además fue productor en los últimos dos capítulos. Repite en esta ocasión tras convertirse en uno de los compositores de videojuegos más influyentes de los últimos tiempos. Todo un genio.



aquí Tokio

su lanzamiento en el País del Sol Naciente, pero seguro que acabaréis viéndolo por España.

➔PSP tampoco está dispuesta a quedarse por detrás. **Sony ha anunciado que hay una nueva versión en desarrollo de la PSP Store,** que eliminará la necesidad de disponer de un PC si se quiere bajar contenido para esa consola, para que no resulte tan engorroso. **El nuevo servicio se llamará PlayStation Store On PSP** y entrará en funcionamiento en una fecha aún por determinar.

➔**La industria de la telefonía móvil sigue al alza en nuestro país. Juegos míticos como «Virtua Fighter 2» y «Ridge Racer»** se pueden disfrutar en ciertos móviles, como los de la marca Panasonic. Son clavados a los originales que se vieron en recreativas y consolas (o incluso mejores que las versiones de estas últimas), aunque no incluyen modo multijugador. Mientras, **varios desarrolladores muestran su interés en crear juegos para iPhone Touch e iPod.** Veremos en qué se traducen todas estas buenas intenciones...

➔No quiero marcharme sin mostraros una imagen **de la feria AOU Show 2008,** donde los asistentes **han podido probar «Street Fighter IV» por primera vez en formato máquina recreativa.** Como era de esperar, fue el juego más popular de la feria, con colas que duraban horas. ¡Más noticias el mes que viene, consolegas!



Unas azafatas vestidas de Chun-Li y Viper anunciaban «Street Fighter IV» en el AOU.



LA MAGIA DE «FINAL FANTASY» regresa en forma de juego descargable para Wii Ware y con un gran componente estratega. ¡A poner en práctica vuestras dotes como monarca!

■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ Lanz.: 25 de marzo (Japón) - Sin confirmar (España)

LA JOYA DE LA CORONA

FINAL FANTASY CC: MY LIFE AS A KING

El 25 de marzo debuta en Japón el canal Wii Ware, con 9 juegos descargables. Entre ellos se encuentra, nada más y nada menos, este nuevo y fascinante «Final Fantasy», de indiscutible calidad.

LA HISTORIA

Joven y espabilado

LEO ES UN PEQUEÑO REY CLAVATE con habilidades como arquitecto que le permitirán reconstruir su aldea, devastada años antes por una niebla venenosa. Poco a poco tendrá que ir cumpliendo con las exigencias de un pueblo y habitantes que irán creciendo según nuestros progresos, y también tendrá que defenderlos de posibles monstruos y amenazas. Como el joven rey no dispone de la suficiente fuerza para combatir, tendrá que formar grupos de aventureros y enviarlos a la lucha.





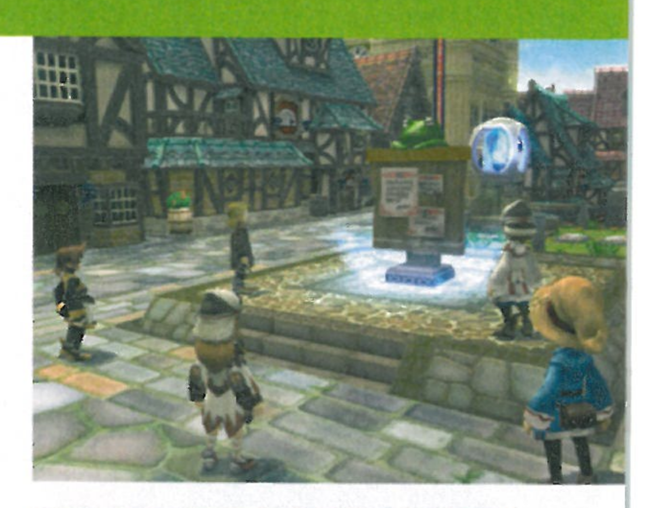


EL DESARROLLO



Estrategia rolera

LA GESTIÓN DE RECURSOS será lo que mantenga a nuestra aldea en equilibrio. Lo haremos desde varias perspectivas y menús: desde la clásica en tercera persona, que nos permitirá acompañar al rey en todo momento, hasta una aérea en la que tendremos acceso rápido a cada uno de los edificios. El nivel de felicidad de los habitantes será vital para exigirles mayores impuestos y seguir construyendo, así que debemos atender sus deseos. Las escuelas o armerías permitirán formar a los mejores guerreros, mientras que en las fuentes tendremos acceso a información del exterior.





« TENDREMOS QUE RECONSTRUIR NUESTRA ALDEA MIENTRAS HACEMOS FELICES A LOS ALDEANOS Y SUBIMOS LOS IMPUESTOS DE LA CORONA »



LA CORONA significará mucho trabajo por nuestra parte. Hacer feliz a todo el mundo no será tarea fácil y tendremos que atender muchos deseos.

LOS GRÁFICOS

Una ambientación mágica

PARTIENDO DEL MISMO ESTILO QUE EL TÍTULO DE GAMECUBE, «My Life As a King» nos mostrará personajes de estética infantil, pero con un acabado gráfico excepcional, teniendo en cuenta que el juego sólo ocupará 40Mb de nuestro disco duro (ha sido concebido como descarga del canal Wii Ware). Los edificios, habitantes y criaturas como los "moguris" tendrán el mismo encanto y colorido que en la pasada entrega, haciendo especial hincapié en una iluminación que recreará los diferentes momentos del día. Incluso podremos construir observatorios en los alrededores para disfrutar de tanta belleza gráfica. Las melodías acompañarán a la perfección.

UN CANAL DIFERENTE

WII "PEDÍA A GRITOS" UN SERVICIO DE DESCARGAS DE JUEGOS y Wii Ware viene dispuesto a satisfacer estas necesidades. Con una fecha para occidente aún por determinar, los precios alcanzarán un máximo de 15 € por juego (1500 puntos).



REGRESA A LA CIUDAD DEL PECADO EN UNA EXPLOSIVA AVENTURA, Y ACABA CON LA AMENAZA TERRORISTA DE UNA VEZ POR TODAS...



HEMOS CONTADO VUESTROS VOTOS Y OS OFRECEMOS LOS RESULTADOS

LOS MEJORES DEL AÑO 2007

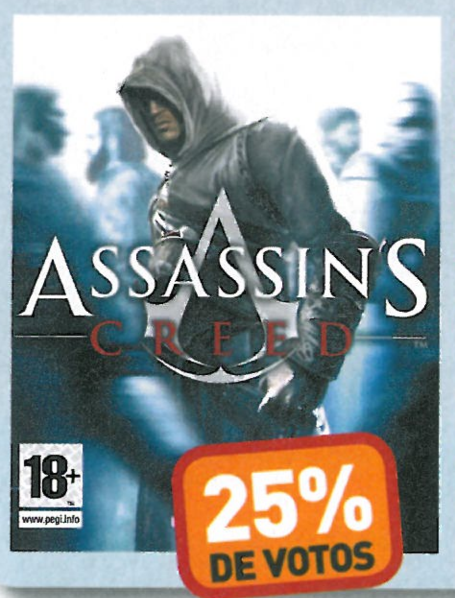
¡Estos son los juegos que habéis elegido!

Un año más, llegó el momento de ofreceros los resultados de vuestras votaciones, que coronan a los mejores juegos, compañías y consolas del año 2007. De nuevo vuestra masiva participación, con miles de mensajes recibidos, convierten a estos premios en los más importantes del sector en nuestro país. Gracias, una vez más, a todos y ¡enhorabuena a los premiados!



MEJOR JUEGO ABSOLUTO

ASSASSIN'S CREED



- Tipo de juego: AVENTURA
- Consolas: PS3 - XBOX 360
- Compañía: UBISOFT
- Mes de lanzamiento: NOVIEMBRE
- Distribuido por UBISOFT

LA APASIONANTE AVENTURA ambientada en Las Cruzadas se ha convertido en el mejor y más popular juego del año 2007. Desde que se ofrecieron las primeras imágenes en el E3 de hace dos años, todos quedamos encandilados con esta estimulante mezcla de acción, sigilo, plataformas y exploración, que a una realización soberbia suma un argumento muy interesante. Su repercusión ha traspasado las fronteras del sector, y vosotros habéis reconocido su innegable calidad.

PUNTUACIÓN HC: 94

FINALISTAS

2º Super Mario Galaxy



Resulta de lo más meritorio que el bueno de Mario vuelva a estar una vez más entre los mejores. Su genial aventura en Wii no merece menos. Una nueva muestra de imaginación y diversión por parte de Nintendo.
HC: 97

3º Call of Duty 4



Sin duda la cuarta entrega de esta popular saga bélica ha sido una de las triunfadoras del año 2007. A este tercer puesto suma otros premios que veréis a continuación. Su impresionante calidad le avala.
HC: 95

MEJOR CONSOLA

PS3

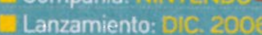
- Compañía: SONY
- Lanzamiento: MARZO 2007

LA ÚLTIMA CONSOLA de nueva generación en llegar a nuestro país ha conseguido hacerse con el preciado galardón de consola del año. La potente máquina de Sony abruma por su capacidad técnica y por prestaciones, como el soporte Blu Ray o sus opciones online.



FINALISTAS

2º Xbox 360



- Compañía: MICROSOFT
- Lanzamiento: DICIEMBRE 2005

La más veterana de las consolas de nueva generación sigue demostrando, a base de títulos de enorme calidad y de su excelente juego online, que aún tiene mucho que decir.



3º Wii

20%
DE VOTOS

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: DIC. 2006

Wii ha sido sin duda uno de los fenómenos del año, y su original e innovadora propuesta ha conquistado a muchos usuarios.



MEJOR COMPAÑÍA

Nintendo

22%
DE VOTOS

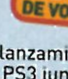
ESTE HA SIDO EL AÑO DE LA GRAN N. El espectacular éxito, tanto de Wii como de DS, en España y en el resto del mundo ha supuesto toda una revolución en el sector. Las nuevas y sorprendentes formas de jugar han conquistado no solo a los usuarios habituales, sino también a millones de personas que jamás habían tocado un videojuego. Y vosotros lo habéis sabido reconocer colocándola en lo más alto del podio.



FINALISTAS

2º Sony





El lanzamiento de PS3 junto a la buena marcha de PS2 y PSP han sido sin duda sus grandes valores.

3º Ubisoft





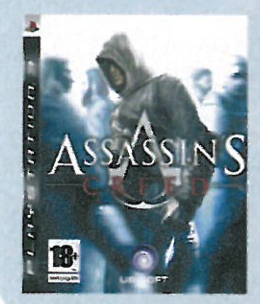
El enorme éxito de «Assassin´s Creed» junto a otros grandes juegos la han llevado al podio.

Mejor juego de PLAYSTATION 3

Assassin's Creed

40% DE VOTOS

- Tipo de juego: AVENTURA DE ACCIÓN
- Compañía: UBISOFT
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Distribuido por: UBISOFT



Altaïr no sólo ha conquistado Tierra Santa, sino también a la comunidad de usuarios de Playstation 3. Su fluido e intuitivo control, magníficos gráficos e intensa historia son los responsables de la victoria. Hay que destacar que es el único título de 'third party' que ostenta el primer puesto de las tres consolas de nueva generación.

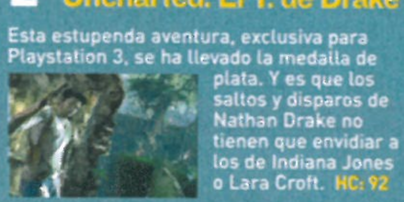
PUNTUACIÓN HC: 94



FINALISTAS

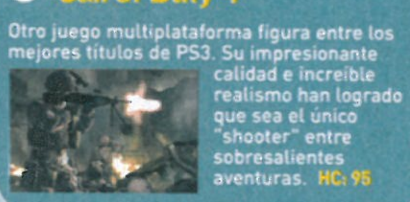
2º Con el 28% de votos
Uncharted. El T. de Drake

Esta estupenda aventura, exclusiva para Playstation 3, se ha llevado la medalla de plata. Y es que los saltos y disparos de Nathan Drake no tienen que envidiar a los de Indiana Jones o Lara Croft. **HC: 92**



3º Con el 16% de votos
Call of Duty 4

Otro juego multiplataforma figura entre los mejores títulos de PS3. Su impresionante calidad e increíble realismo han logrado que sea el único "shooter" entre sobresalientes aventuras. **HC: 95**

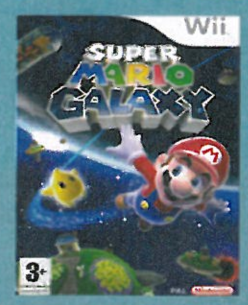


Mejor juego de Wii

Super Mario Galaxy

77% DE VOTOS

- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Distribuido por: NINTENDO



Parece que Mario no sólo ha conseguido reinventarse a sí mismo con esta aventura espacial, sino que también se ha ganado el favor de los usuarios de Nintendo. El fontanero ha sido el vencedor con abrumadora diferencia en el catálogo de Wii y no es para menos; estamos ante una de los mejores plataformas 3D de la historia.

PUNTUACIÓN HC: 97



FINALISTAS

2º Con el 4% de votos
Metroid Prime 3

La llegada de Samus a la consola de Nintendo estuvo a la altura y es una de las que mejor han empleado el control de Wii. Aun así, no ha sido suficiente para acercarse, siquiera, al gran Mario. **HC: 95**



3º Con el 4% de votos
Mario & Sonic en los JJOO

Era un hecho histórico en los videojuegos que las mascotas de Sega y Nintendo se reunieran por primera vez en un juego. Eso y su genial multijugador han conseguido un digno tercer puesto. **HC: 86**

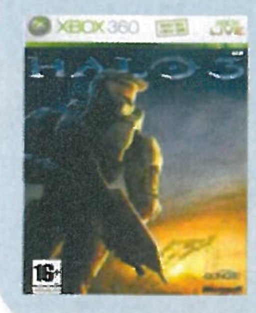


Mejor juego de XBOX 360

Halo 3

36% DE VOTOS

- Tipo de juego: SHOOTER
- Compañía: MICROSOFT
- Lanzamiento: SEPTIEMBRE
- Distribuido por: MICROSOFT



La entrega que cierra la trilogía protagonizada por el Jefe Maestro no ha dejado indiferente a los usuarios de Xbox 360. Su interminable multijugador y estupenda aventura individual son los responsables de que, sin una diferencia de votos insultante, se haya impuesto a otro «shooter» sobresaliente: «Bioshock».

PUNTUACIÓN HC: 96



FINALISTAS

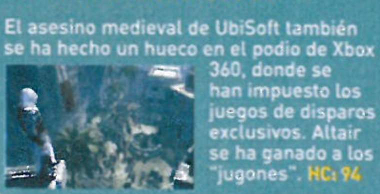
2º Con el 21% de votos
Bioshock

«Bioshock» ha cosechado muchos premios por todo el mundo, como el Bafta al mejor videojuego. Ahora, hay que sumarle una plata en Hobby Consolas. Los «shooter» triunfan en Xbox 360. **HC: 94**



3º Con el 12% de votos
Assassin's Creed

El asesino medieval de UbiSoft también se ha hecho un hueco en el podio de Xbox 360, donde se han impuesto los juegos de disparos exclusivos. Altaïr se ha ganado a los "jugones". **HC: 94**



Mejor juego de NINTENDO DS

Zelda Phantom Hourglass

39% DE VOTOS

- Tipo de juego: AVENTURA
- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: OCTUBRE
- Distribuido por: NINTENDO



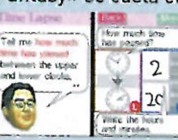
Parece que no hay nadie como Nintendo para ganarse a los usuarios de sus consolas. Si en Wii el favorito ha sido Mario, Link lo ha sido en DS. Sin demasiada diferencia del segundo puesto, habéis reconocido la factura técnica, la genial historia y buen uso del micro y la pantalla táctil de «Zelda Phantom hourglass».

PUNTUACIÓN HC: 96

FINALISTAS

2º Con el 30% de votos **Más Brain Training**

Entre los clásicos «Zelda» y «Final Fantasy» se cuela el segundo entrenador mental de Nintendo. Muy cerca del primer puesto, se sitúa a una gran distancia de vuestro tercer preferido. **HC: 83**



3º Con el 9% de votos **Final Fantasy III**

Aunque queda algo lejos de los dos primeros en el podio, el "remake" del añejo «FF III» en tres dimensiones ha hecho valer su veteranía. Los clásicos nunca mueren. **HC: 88**



Mejor juego de PSP

Silent Hill Origins

32% DE VOTOS

- Tipo de juego: AVENTURA DE TERROR
- Compañía: KONAMI
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Distribuido por: KONAMI



Uno de los grandes nombres del terror virtual se ha alzado con el oro en PSP, en un "top 3" acaparado por las aventuras. Hay que reconocerle el mérito a «Silent Hill» de arrebatarle la primera posición al gran Solid Snake, aunque con poca diferencia, y al interminable «Grand Theft Auto VCS».

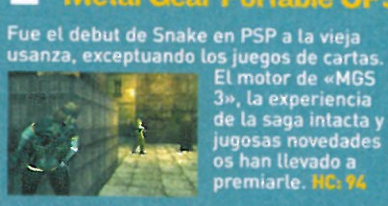
PUNTUACIÓN HC: 94



FINALISTAS

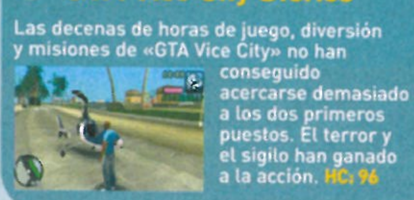
2º Con el 26% de votos **Metal Gear Portable OPS**

Fue el debut de Snake en PSP a la vieja usanza, exceptuando los juegos de cartas. El motor de «MGS 3», la experiencia de la saga intacta y jugosas novedades os han llevado a premiarle. **HC: 94**



3º Con el 12% de votos **GTA Vice City Stories**

Las decenas de horas de juego, diversión y misiones de «GTA Vice City» no han conseguido acercarse demasiado a los dos primeros puestos. El terror y el sigilo han ganado a la acción. **HC: 96**



Mejor juego de PLAYSTATION 2

God of War

47% DE VOTOS

- Tipo de juego: ACCIÓN
- Compañía: SONY
- Lanzamiento: MAYO
- Distribuido por: SONY



No nos extraña que casi la mitad de vosotros hayáis considerado que la última aventura de Kratos ha sido lo mejor en ver la luz para PS2 en 2007. «God of War 2» lo tiene todo para convencer a un aficionado a las aventuras de acción y, de esta forma, ha sacado una gran ventaja al segundo de la clasificación.

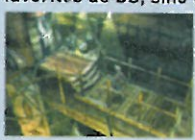
PUNTUACIÓN HC: 98



FINALISTAS

2º Con el 21% de votos **Final Fantasy XII**

Un «Final Fantasy» no solo figura entre los favoritos de DS, sino también de Playstation 2. Y es que esta saga ha acompañado a los usuarios de consolas Sony durante muchos años. **HC: 98**



3º Con el 7% de votos **Pro Evol. Soccer 2008**

El fútbol sigue triunfando en PS2 y eso le ha valido a «Pro» un tercer puesto. Eso sí, «PES 6» fue plata el año pasado y la diferencia este año con el segundo de la clasificación es amplia. **HC: 97**





AVENTURA

Assassin's Creed

- **Compañía:** UBISOFT
- **Consolas:** PS3 - XBOX 360
- **Distribuido por:** UBISOFT

66% DE VOTOS

Indiscutible ha sido vuestra opinión sobre qué aventura ha sido la mejor. El carisma de Altair y la calidad en todos sus apartados os ha hecho concederle una diferencia insultante con el resto.

PUNTUACIÓN HC: 94

FINALISTAS

2º Con el 16% de votos Uncharted. El tesoro...

3º Con el 8% de votos Zelda Phantom Hourglass



DEPORTIVOS

Pro Evolution Soccer 2008

- Compañía: KONAMI
- Consolas: PS3 -360 - PS2
- Distribuido por: KONAMI

44% DE VOTOS

El fútbol domina entre los juegos deportivos de forma incontestable y el «Pro» aventaja a «FIFA». Aunque bastante lejos, el primer juego de olimpiadas para Wii se ha hecho con un meritorio bronce.

PUNT HC: 97 (PS2) 91 (PS3-360)

FINALISTAS

2º Con el 30% de votos FIFA 08

3º Con el 7% de votos Mario & Sonic en los JJOO



ROL

Final Fantasy XII

- Compañía: SQUARE-ENIX
- Consola: PS2
- Distribuido por: PROEIN

46% DE VOTOS

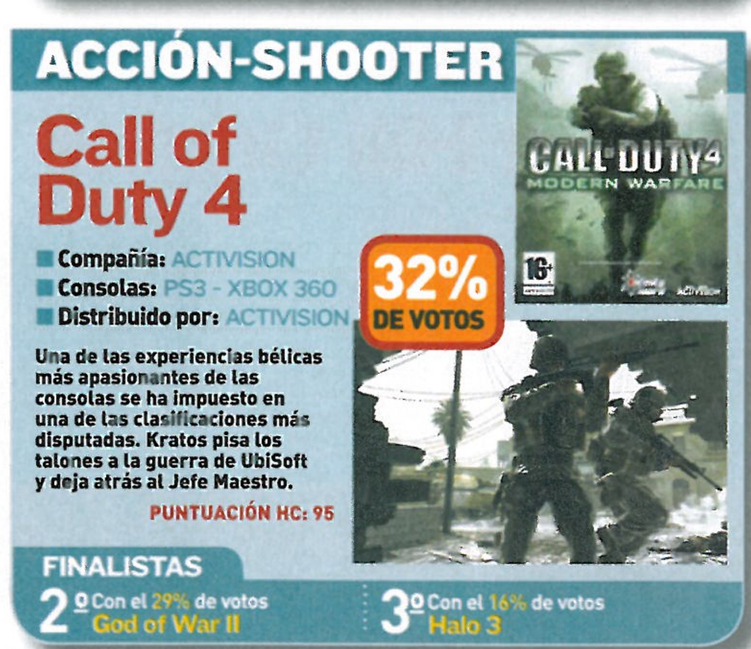
La experiencia, unida a la calidad, es un grado y por eso la más conocida saga de Rol ha conquistado el primer puesto. «FF XII», para la veterana PS2, se impone así a sobresalientes aventuras "next-gen".

PUNTUACIÓN HC: 98

FINALISTAS

2º Con el 20% de votos Mass Effect

3º Con el 17% de votos Oblivion



ACCIÓN-SHOOTER

Call of Duty 4

- **Compañía:** ACTIVISION
- **Consolas:** PS3 - XBOX 360
- **Distribuido por:** ACTIVISION

32% DE VOTOS

Una de las experiencias bélicas más apasionantes de las consolas se ha impuesto en una de las clasificaciones más disputadas. Kratos pisa los talones a la guerra de UbiSoft y deja atrás al Jefe Maestro.

PUNTUACIÓN HC: 95

FINALISTAS

2º Con el 29% de votos God of War II

3º Con el 16% de votos Halo 3



VELOCIDAD

NFS ProStreet

- **Compañía:** EA
- **Consolas:** TODAS
- **Distribuido por:** EA

30% DE VOTOS

Uno de los géneros más disputados ha sido la velocidad, pero el estilo arcade y apartado técnico de «NFS» han convencido a la mayoría. La conducción más realista y los rallies completan el podio.

PUNT. HC: 91 (PS3-360) 86 (PS2)

FINALISTAS

2º Con el 19% de votos Forza Motorsport 2

3º Con el 15% de votos Colin McRae Dirt



PLATAFORMAS

Super Mario Galaxy

- Compañía: NINTENDO
- Consola: Wii
- Distribuido por: NINTENDO

78% DE VOTOS

Aunque este año han aparecido otros exponentes sobresalientes del género, no han tenido nada que hacer contra una de las mejores aventuras de Mario. Casi todos vosotros habéis coincidido.

PUNTUACIÓN HC: 97

FINALISTAS

2º Con el 15% de votos Ratchet & Clank

3º Con el 4% de votos Crash: Lucha de Titanes



LUCHA

Dragon Ball Z B. Tenkaichi 3

- **Compañía:** BANDAI-NAMCO
- **Consolas:** PS2 - Wii
- **Distribuido por:** ATARI

41% DE VOTOS

La mejor entrega de lucha que han protagonizado los veteranos personajes de «Dragon Ball» han conseguido una holgada victoria. Más ajustado ha estado el tercer puesto entre la lucha libre y «Virtua Fighter 5».

PUNTUACIÓN HC: 92

FINALISTAS

2º Con el 26% de votos WWE Smackdown...

3º Con el 22% de votos Virtua Fighter 5



J. SOCIALES

Guitar Hero III

- Compañía: ACTIVISION
- Consolas: PS3-360-PS2-Wii
- Distribuido por: ACTIVISION

45% DE VOTOS

Jugar con los colegas mola y si estos no "controlan" mucho, lo mejor son los llamados juegos sociales. Se ve que lo que más os gusta es comprobar quién tiene más ritmo y, a distancia, averiguar quién sabe más.

PUNTUACIÓN HC: 92

FINALISTAS

2º Con el 25% de votos Scene it?

3º Con el 16% de votos Buzz (varios)



INTELIGENCIA

Más Brain Training

- Compañía: NINTENDO
- Consola: NINTENDO DS
- Distribuido por: NINTENDO

75% DE VOTOS

Los juegos de inteligencia son ya un género en sí mismos. La consolas de Nintendo acaparan, con DS en el primer y tercer puesto y Wii en el segundo. Domina la continuación del pionero: «Brain training».

PUNTUACIÓN HC: 83

FINALISTAS

2º Con el 20% de votos Big Brain Academy

3º Con el 3% de votos Mindstorm T. Your Brain



ESTRATEGIA

Command & Conquer 3

- **Compañía:** EA
- **Consola:** XBOX 360
- **Distribuido por:** EA

34% DE VOTOS

La estrategia no es uno de los géneros que más abundan en las consolas, y además los votos han estado muy repartidos. Gana un título de Xbox 360, pero nada menos que dos para DS completan el trío.

PUNTUACIÓN HC: 85

FINALISTAS

2º Con el 30% de votos Age of Empires (DS)

3º Con el 26% de votos Final Fantasy Tactics



JUEGOS ONLINE

Call of Duty 4

- **Compañía:** ACTIVISION
- **Consola:** PS3 - XBOX 360
- **Distribuido por:** ACTIVISION

45% DE VOTOS

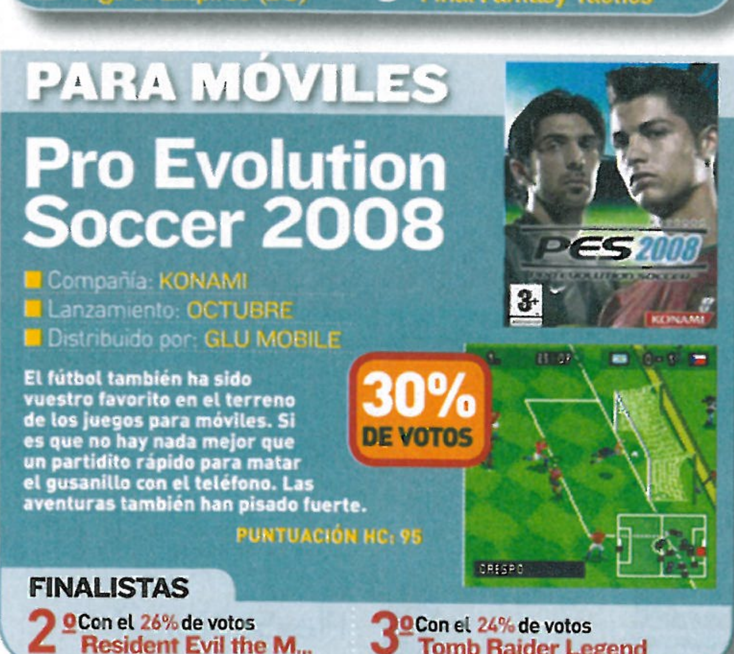
Los "shooter" se han impuesto de una forma absoluta entre vuestros preferidos para competir online. El primer puesto ha estado muy muy disputado pero finalmente «COD 4» se ha llevado el gato al agua.

PUNTUACIÓN HC: 95

FINALISTAS

2º Con el 41% de votos Halo 3

3º Con el 8% de votos Resistance Fall of Man



PARA MÓVILES

Pro Evolution Soccer 2008

- Compañía: KONAMI
- Lanzamiento: OCTUBRE
- Distribuido por: GLU MOBILE

30% DE VOTOS

El fútbol también ha sido vuestro favorito en el terreno de los juegos para móviles. Si es que no hay nada mejor que un partidito rápido para matar el gusanillo con el teléfono. Las aventuras también han pisado fuerte.

PUNTUACIÓN HC: 95

FINALISTAS

2º Con el 26% de votos Resident Evil the M...

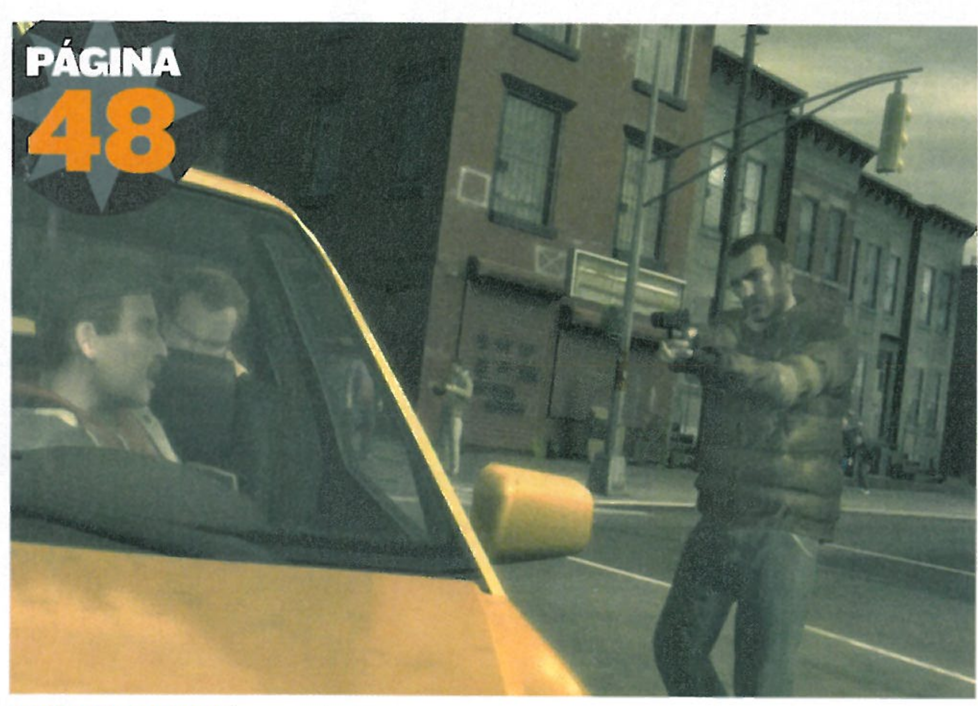
3º Con el 24% de votos Tomb Raider Legend



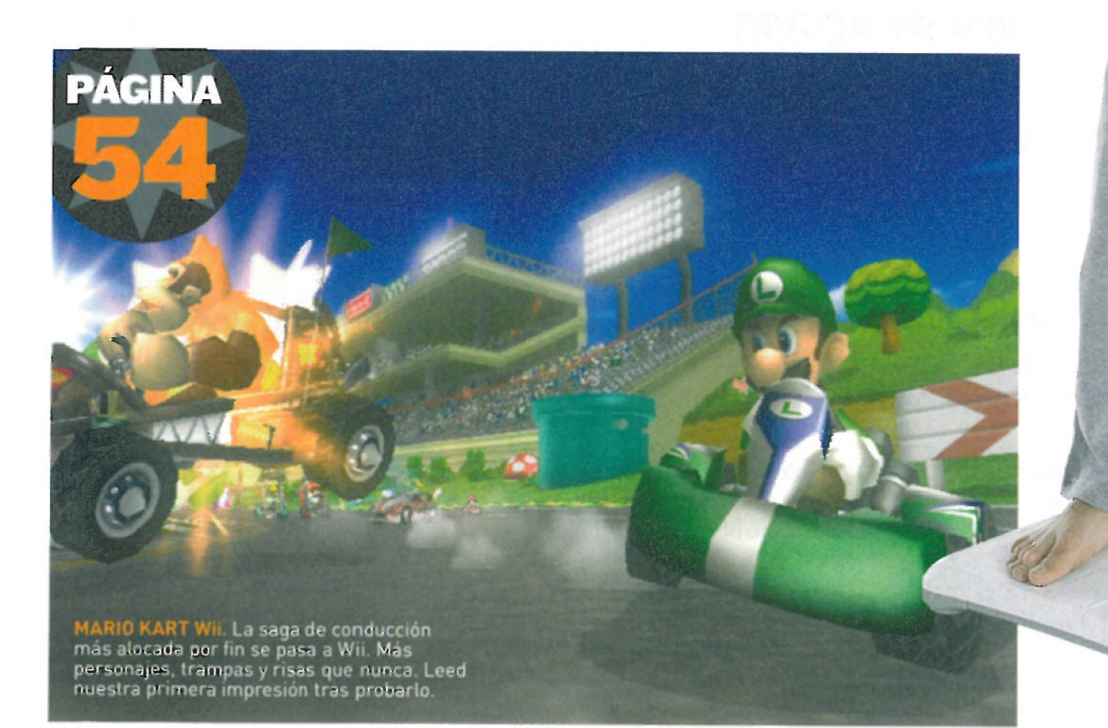
UNA OBRA DE **ARTE** A TU ALCANCE

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



GRAND THEFT AUTO IV. Éste es el título que más ha dado que hablar en los últimos meses. La espectacular aventura de acción de Nico Bellic está a punto de estallar en PS3 y 360. ¡No os perdáis nuestro adelanto!



MARIO KART Wii. La saga de conducción más alocada por fin se pasa a Wii. Más personajes, trampas y risas que nunca. Leed nuestra primera impresión tras probarlo.

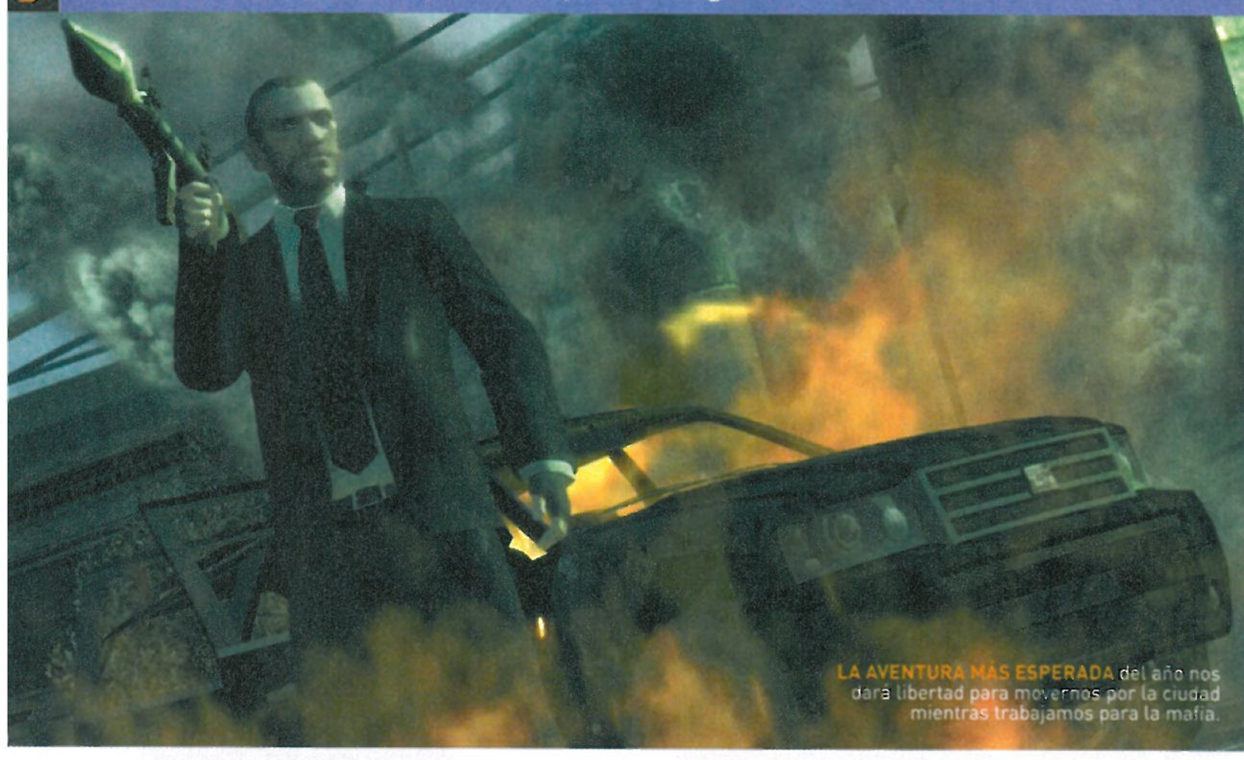
Wii FIT

PÁGINA 58

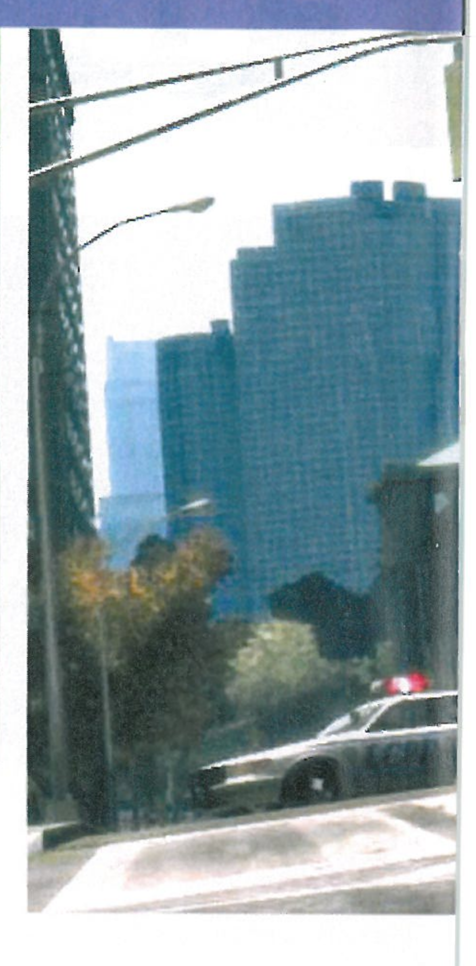
El juego que parece destinado a revolucionar nuestros momentos de ejercicio está a punto de llegar a España. ¿Queréis conocer la manera más divertida de ponerse en forma?

EN ESTE NÚMERO...

Los próximos meses pueden no ser muy generosos en el número de juegos, pero todo lo que llega tiene aspecto de bombazo. Calidad para todos en la parrilla de salida.



LA AVENTURA MÁS ESPERADA del año nos dará libertad para movernos por la ciudad mientras trabajamos para la mafia.





LAS CLAVES

1 **LA LIBERTAD DE ACCIÓN,** a pie o al volante, será algo nunca visto en un juego.

2 **LA CIUDAD** de Liberty (inspirada en N.Y.) será enorme y sus habitantes se comportarán como si estuvieran "vivos".

3 **LOS MINIJUEGOS** y las misiones secundarias le añadirán más profundidad y duración a este desarrollo.

- Abril
- Rockstar
- Aventura de acción

GTA IV

Los EE.UU. son la "tierra de las oportunidades". Un país donde cualquiera puede hacerse rico, aunque para ello tenga que realizar todo tipo de trabajos... incluso al margen de la ley.

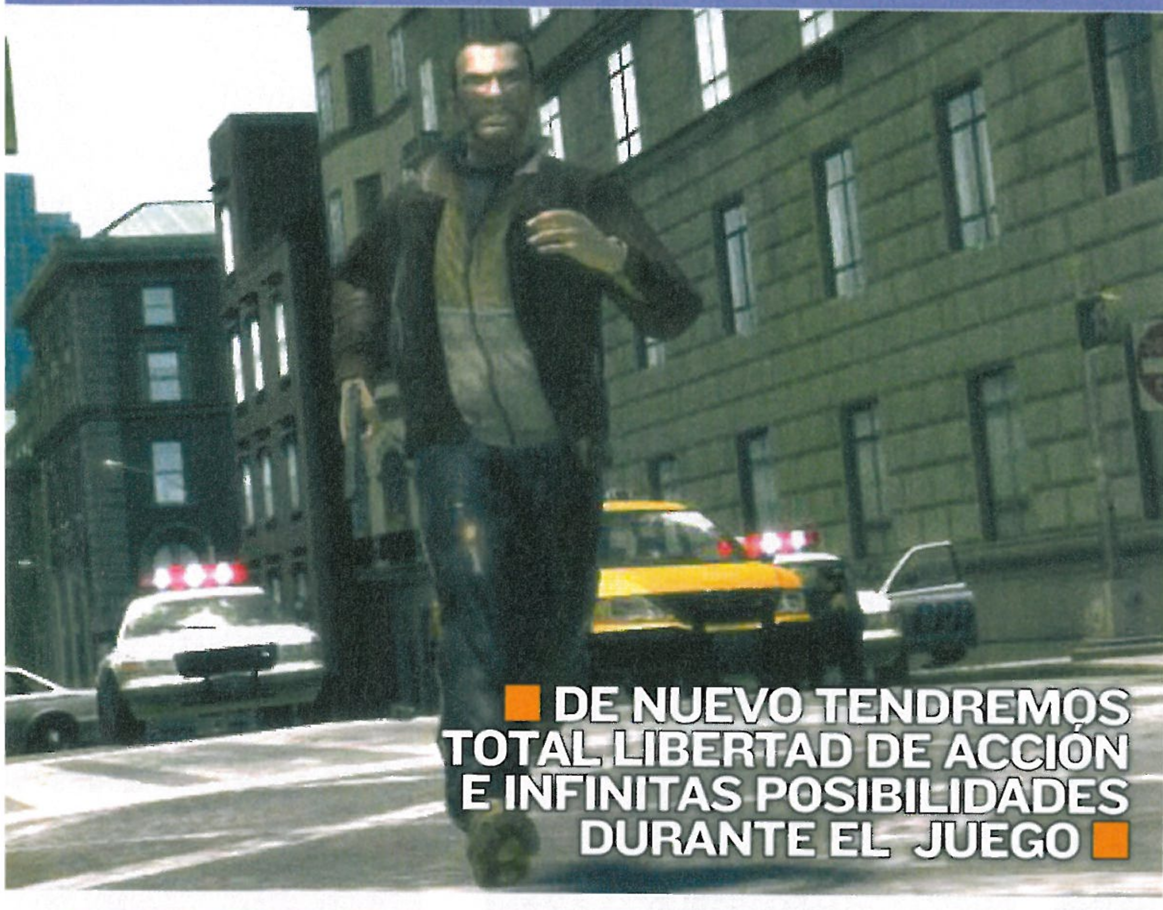
LA ÚLTIMA ENTREGA DE LA SAGA «GTA» (la primera que aparecerá para las consolas de nueva generación) está cada vez más cerca. Será el próximo 29 de abril cuando acompañemos a Niko Bellic, un inmigrante de Europa del Este, en su intento de conseguir el "sueño americano".

Sin embargo, no lo vamos a tener nada fácil: desde el momento en que desembarquemos en Liberty City (una enorme ciudad inspirada en Nueva York) tendremos que "sacarnos las castañas del fuego" haciendo trabajitos de lo más diverso para nuestro primo Roman Bellic, un jamaicano llamado Little Jacob, los rusos Dimitri y Mikhail, y otros tantos mafiosos que se repartirán el control de los barrios bajos.

Desde el comienzo tendremos libertad total para deambular por la ciudad (un total de seis islas con un área construida similar a la que vimos en «San Andreas»), tomar cualquier vehículo "prestado" de entre más de 150 coches, motos, helicópteros y lanchas, y realizar todo tipo de actividades a ambos lados de la ley.

LA CIUDAD PARECERÁ ESTAR "VIVA" gracias a la enorme cantidad de peatones que encontraremos por la calle a cualquier hora del día. Todos estos personajes secundarios se comportarán de un modo muy natural: los basureros trabajarán de madrugada, la gente se parará a hablar por la calle y a llamar por teléfono, los policías nos llamarán la atención con la sirena si nos saltamos un semáforo... la cantidad de ejemplos es inimaginable. Y para estar a la altura de estos entornos, las habilidades de Niko también se van a multiplicar. No en vano se trata de un antiguo soldado...

Nuestro personaje será capaz de conducir, correr (al sprint o a velocidad media), trepar por las cornisas de los edificios o nadar. Pero lo mejor será el sistema de combate: Niko se pondrá a



DE NUEVO TENDREMOS TOTAL LIBERTAD DE ACCIÓN E INFINITAS POSIBILIDADES DURANTE EL JUEGO

¡OJO AL DATO!

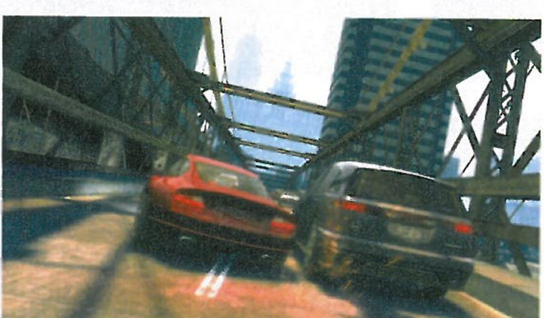
Un juego que crece... HABRÁ EPISODIOS DESCARGABLES
Aún no se sabe cuándo comenzarán a aparecer estos capítulos extra, que tendremos que comprar a través de internet. Los nuevos niveles serán exclusivos para cada consola.

Sólo para coleccionistas... TAMBIÉN SALDRÁ EN EDICIÓN LIMITADA
El pack incluirá una copia del juego, un CD con la banda sonora, un libro con diseños exclusivos, una caja de seguridad y una bolsa de deporte con la serigrafía del juego. Eso sí, las unidades estarán muy limitadas.



La edición especial en PS3.



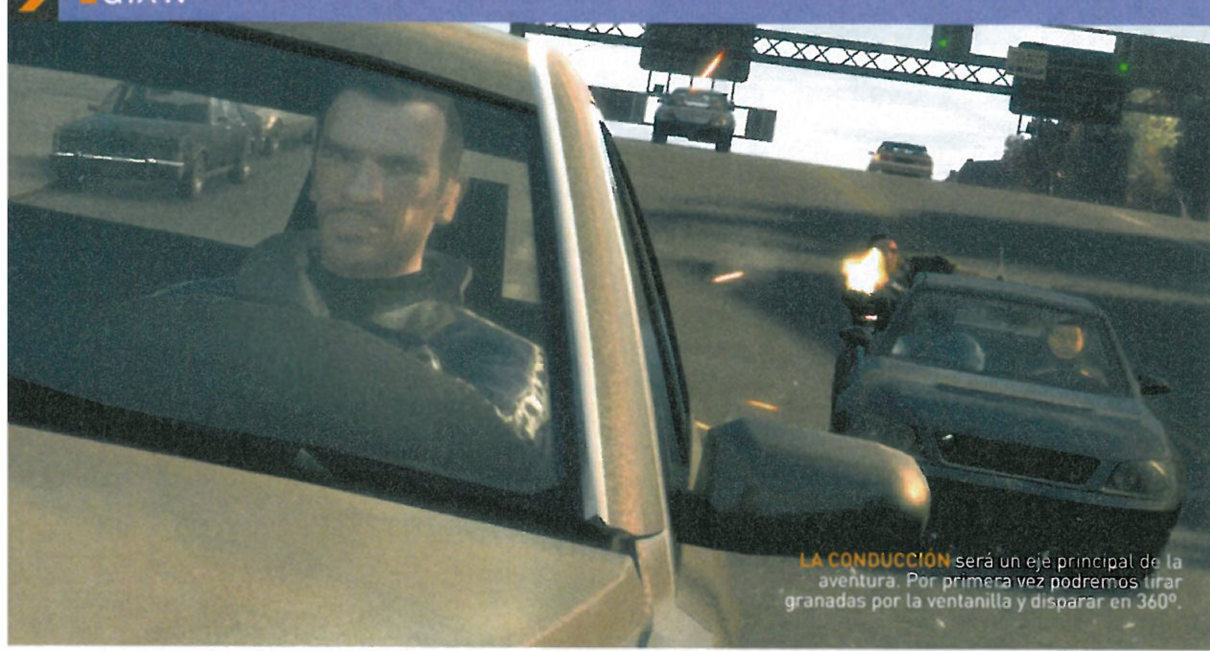


NIKO BELLIC

ESTE ANTIGUO SOLDADO de Europa del Este se verá arrastrado a un ambiente mafioso por culpa de su primo Roman. Poco a poco conseguirá hacerse un nombre en los barrios bajos de la ciudad.



EL SISTEMA DE PUNTERÍA es uno de los elementos que más van a cambiar. Ahora podremos buscar cobertura, como en «Gears of War», o fijar a los enemigos y escoger en qué parte del cuerpo les vamos a disparar. También habrá un zoom.



LA CONDUCCIÓN será un eje principal de la aventura. Por primera vez podremos tirar granadas por la ventanilla y disparar en 360º.





"UNOS CUANTOS DE LOS NUESTROS"

Hoy en día «GTA» se ha convertido en una de las sagas más populares de los videojuegos. Su libertad de acción, la recreación de las ciudades y la posibilidad de realizar misiones a ambos lados de la ley han conquistado a jugadores de todo el mundo. Aquí tenéis una breve historia de la saga:



GRAND THEFT AUTO (PSONE) La enorme libertad de juego y las fases de conducción lucían menos bajo esta perspectiva cenital tan marcada.



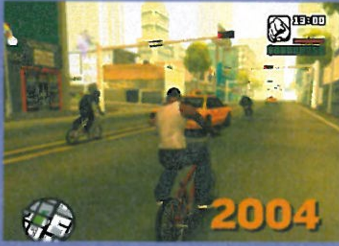
GTA LONDON (PSONE) no era un juego en sí mismo, sino una ampliación que trasladaba este desarrollo a las calles de Londres.



GTA III (PS2, XBOX) supuso el salto de la saga a las 3D y la auténtica revolución del género. También estaba ambientado en Liberty City.



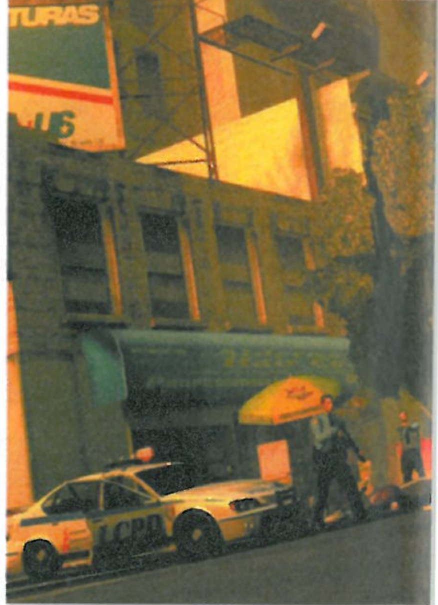
GTA VICE CITY (PS2, XBOX) Tommy Vercetti protagonizaba esta entrega ambientada en Miami en los años 80. El salto técnico fue espectacular.



GTA SAN ANDREAS (PS2, XBOX) nos permitía modificar el aspecto de nuestro personaje, visitar tres ciudades, el campo y el desierto.



GTA VICE CITY STORIES (PSP, PS2) nos devolvió a la ciudad de Miami. La versión portátil contaba también con un genial modo multijugador.



cubierto contra las paredes (como en «Gears of War») y también podrá disparar a ciegas. Si queremos ser más certeros contamos con un sistema de puntería semiautomático que nos permitirá ajustar el disparo en el cuerpo de nuestros enemigos. Y cuando estamos cansados de tanta acción podremos dar una vuelta en taxi, metro o en el teleférico.

→LAS POSIBILIDADES DE JUEGO SERÁN FORMIDABLES. La duración total, si nos limitamos a cumplir las misiones principales,

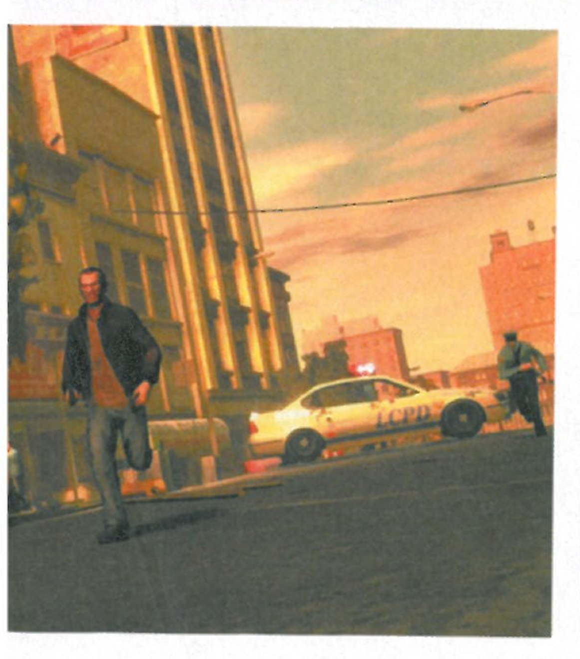




NIKO TRABAJARÁ PARA DISTINTOS GRUPOS MAFIOSOS HASTA CONSEGUIR EL "SUEÑO AMERICANO"



LA ILUMINACIÓN Y EL CLIMA cambiarán a medida que pase el tiempo. 24 horas equivaldrán a unos 30 minutos de juego.





superará las 60 horas, pero lo bueno será que también tendremos minijuegos (eliminar a 200 palomas, recoger paquetes ocultos, etc.), trabajos "honrados" como hacer de taxista para nuestro primo Roman, o una serie de misiones secundarias que nos llegarán en forma de llamadas al móvil.

Como ya vimos en «San Andreas», el nuevo «GTA» también nos dará la oportunidad de jugar al billar, a los dardos o a una vieja máquina recreativa, e incluso podremos disfrutar de un modo multijugador (aunque aún no se ha mostrado nada al respecto). Como en toda la saga, bastará con que salgamos a la calle y nos montemos en el primer coche que pase a nuestro lado para que comience la diversión.

→ LOS ASPECTOS TÉCNICOS también nos van a dejar alucinados. Los personajes tendrán un aspecto más real, con una indumentaria que podremos cambiar en cualquier momento, y una nueva física que les hará comportarse como si tuvieran esqueleto. Estas mejoras se traducirá en movimientos más creíbles, y en la posibilidad de engancharnos a la manecilla de los coches o agarrarnos a una barandilla si caemos desde cierta altura. También la ciudad estará llena de detalles, con lugares emblemáticos como la "Estatua de la Felicidad", "The Junction" (Times Square) o "Middle Park" (Central Park), y cuidados escenarios interiores.

La banda sonora, licenciada como siempre, estará dividida en 18 emisoras de radio (con algunas cadenas dedicadas a música étnica) y le pondrá la guinda a esta enorme aventura. Y aún nos quedan muchas sorpresas por descubrir, como los niveles descargables, el modo multijugador, el catálogo de armas... aunque no podremos hablaros de ellos hasta que tengamos el juego definitivo en nuestras manos. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Las 3 primeras horas de juego nos han confirmado que «GTA IV» será una de los aventuras más profundas y divertidas que hemos probado, aunque no sorprenda como «San Andreas».

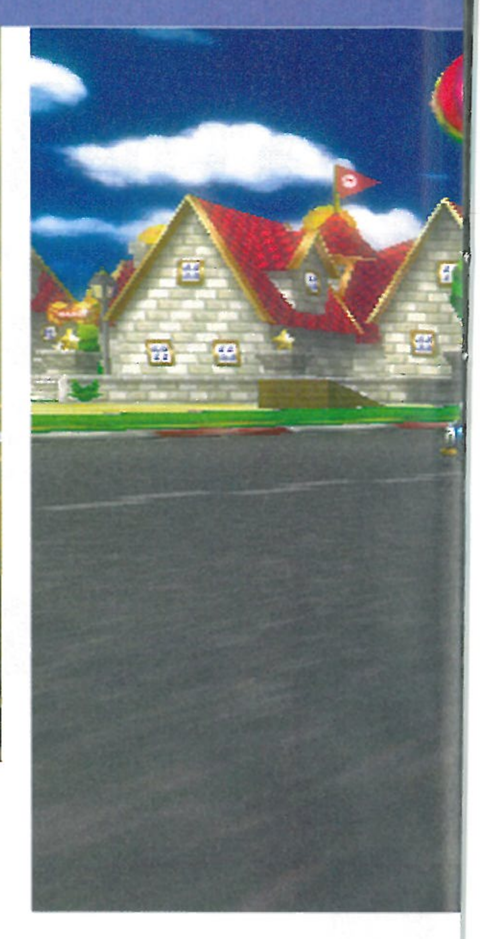

DRAGON QUEST
Monstruo
Monstruo
7+
TM
www.pegi.info



NINTENDO DS™
¡ATIBORRADO CON LOS MONSTRUOS MÁS GENIALES!
DRAGON QUEST MONSTERS: Joker es un nuevo y excitante RPG de colección de monstruos para la consola Nintendo DS™.
Con sus avanzados gráficos en 3D y su original sistema que te permite jugar en modo multijugador, ¡luchar, reclutar monstruos, entrenarlos y criarlos nunca ha sido tan divertido!
YA A LA VENTA
DQM™
DRAGON QUEST MONSTERS Joker
www.dragonquestmonstersjoker.es
SQUARE ENIX®



LA IMAGINACIÓN volverá a reinar en este juego: tendremos carreras de autos locos en circuitos de lo más variopinto.





LAS CLAVES

1 **LOS DUELOS** para llegar los primeros: derrapes, trampas, atajos... ¡todo valdrá!

2 **LAS NOVEDADES** de esta edición: el modo online y los rankings van a ser los nuevos protagonistas del juego.

3 **EL Wii WHEEL:** un nuevo volante "made in Nintendo". Vendrá con el juego, no usará cables y será comodísimo.

Abril
Nintendo
Velocidad

MARIO KART Wii

¿Quién quiere bólidos realistas o simulación de lujo si lo podemos pasar bomba con los héroes de Nintendo? Con un control sencillo y los karts de siempre Mario va a encontrar la horma de su wiimote.

LOS VEHÍCULOS LOCOS VUELVEN A LA PISTA de Nintendo, casi dos años después del exitoso «Mario Kart DS». Como siempre, nuestra tarea será sencilla: escogeremos a una de las estrellas de la compañía (Mario, Bowser, Donkey Kong y muchos más) y la montaremos en un kart para enfrentarse a sus amigos en disparatadas carreras donde todo valdrá con tal de llegar el primero (eso sí, siempre desde el más sano humor). En muchas partes de los circuitos encontraremos los típicos items que nos darán algo de ventaja o servirán como trampas: desde clásicos como la banana o los caparazones hasta nuevas incorporaciones como una seta que nos convertirá en gigantes durante un rato.

Como es costumbre, los circuitos estarán llenos de sorpresas: personajes que se nos cruzan en plena carrera, explosiones, rampas de aceleración, atajos... En total tendremos 32 circuitos, de los cuales 16 serán totalmente nuevos. La lista de personajes ascenderá a 24 y, además, podremos usar nuestros Mii para que compitan en las carreras.

EL SISTEMA DE CONTROL NOS DARÁ LIBERTAD, como era de esperar en esta consola. Podremos optar por usar el mando clásico, el de GameCube, la combinación de Wiimote y Nunchako, o el Wii Wheel, el volante que vendrá con el juego. En los dos prime-







Se preparan eventos... NINTENDO ORGANIZARÁ TORNEOS DEL JUEGO
Gracias al versátil modo online de este título, Nintendo preparará numerosos torneos a través de Internet para que los jugones demuestren su talento. ¿Habrá premios? Bueno, eso ya se verá.

Desde el "cuartel general"... FUIMOS A ALEMANIA PARA PROBARLO
Nintendo nos invitó junto a otros periodistas para que probáramos el juego por primera vez. La presentación, en la sede de Nintendo Europa en Frankfurt, sirvió para que echáramos las primeras carreras entre nosotros. ¡Menudo vicio hubo!



Dani (izquierda) en pleno pique con Javi, de Nintendo Acción.



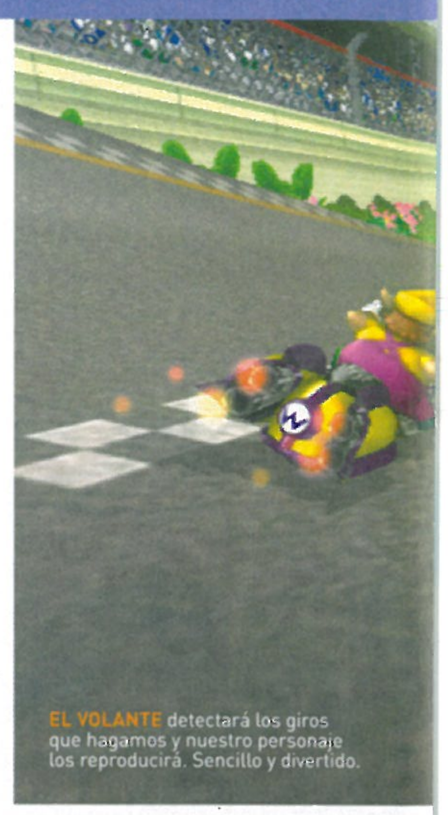


MARIO

EL FONTANERO NO SE CANSA DE CORRER en estas alocadas competiciones. Él y sus colegas van a montar en kart o moto e incluso se atreven con las acrobacias. ¿Quién será el mejor del Reino Champiñón?

LAS MOTOS serán ligeramente más rápidas que los karts, aunque también resultarán menos estables. Eso sí, realizar las piruetas que permita el escenario será una gozada.





EL VOLANTE detectará los giros que hagamos y nuestro personaje los reproducirá. Sencillo y divertido.

FONTANEROS A LA CARRERA

Nada menos que quince años han pasado desde que los héroes de Nintendo echaron su primera carrera en kart. La base ha sido siempre la misma: ganar a nuestros amiguetes en alocados circuitos, usando las tretas que sean necesarias. Además del título que vimos en GBA, estos son los otros componentes de la saga:



SUPER MARIO KART (SNES) El primero de la saga. Aprovechaba el entonces innovador Modo 7, que creaba gráficos 3D. Su multijugador fue un éxito rotundo.



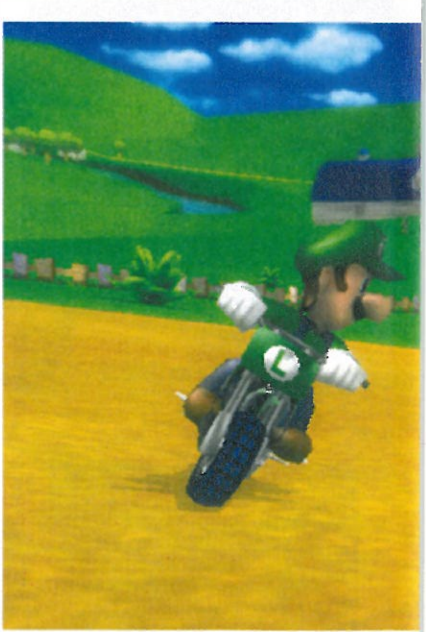
MARIO KART 64 (NINTENDO 64) Aparte de añadir nuevos personajes y circuitos, incluía cuestas y cambios de rasante. Además, ya no era necesario coger monedas.



MARIO KART DOUBLE DASH!! (GAMECUBE) Los karts pasaban a llevar dos personajes: uno atacaba y otro conducía. Es el título más colorido de todos.



MARIO KART DS (NINTENDO DS) Su modo WiFi permite que compitamos con cualquier jugón del planeta. Incorporó la controvertida técnica del "snaking".



ros casos el esquema de manejo será el típico. Si preferimos usar Nunchako y Wiimote, con el primero dirigiremos a los personajes (moviendo el stick), aceleraremos con A, y si pulsamos B activaremos el ítem que tengamos. Por su parte, el Wii Wheel será una carcasa de volante a la que acoplaremos el Wiimote. Así jugaremos como si manejáramos un volante normal. Aceleraremos con el botón 2 y usaremos el ítem con la cruceta. Además, independientemente de que usemos el Wii Wheel o no, si agitamos el mando en pleno salto

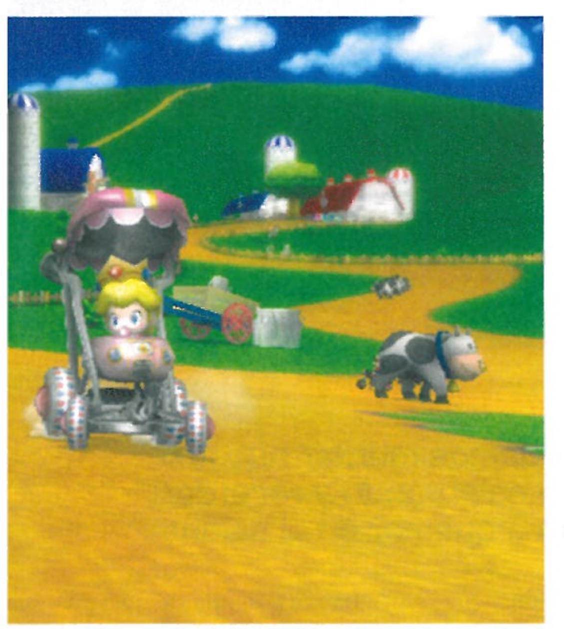




■ EL DESARROLLO SERÁ EL DE SIEMPRE, PERO HABRÁ NOVEDADES COMO LAS MOTOS O UN GRAN MODO ONLINE ■



EL MULTIJUGADOR se podrá disfrutar a pantalla partida o a través de Internet. También se podrá competir por equipos.





el personaje hará una pirueta que nos otorgará un pequeño turbo. Elijáis el esquema de control que elijáis, os aseguramos que el manejo es sencillísmo y se dominará en cuestión de segundos.

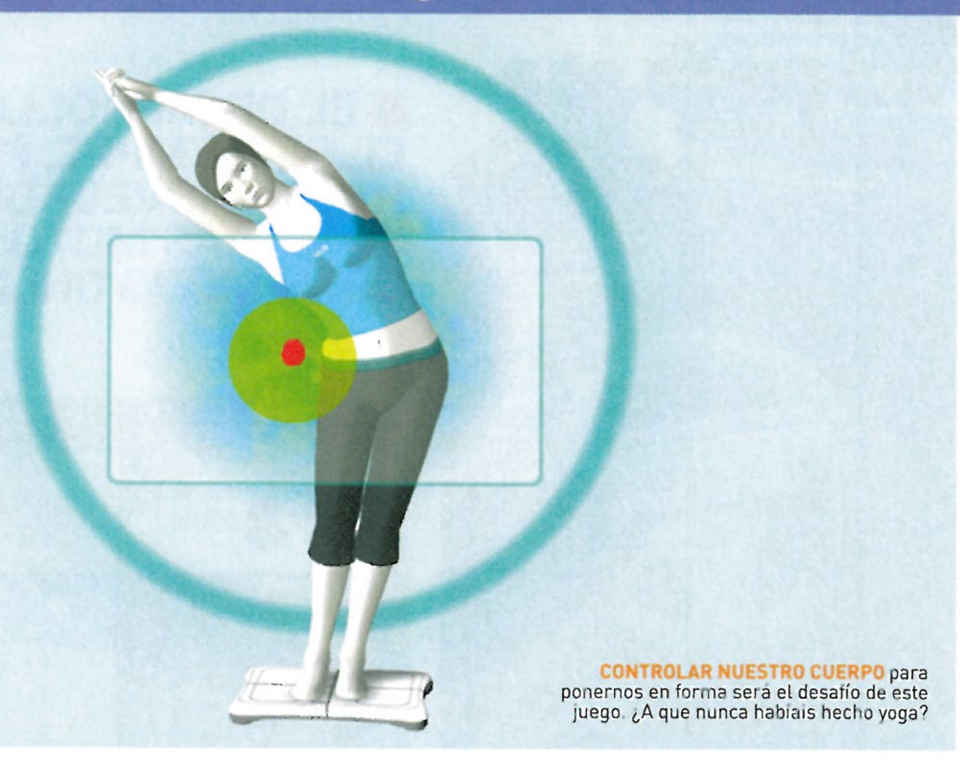
➔ PERO HABRÁ MUCHAS MÁS NOVEDADES en esta edición. El modo online que ya disfrutamos en DS estará aquí muy potenciado: podremos competir con otros 10 jugadores de todo el mundo, además de ver nuestras estadísticas en un ranking global. Incluso se nos permitirá asistir como espectadores a las carreras, para dedicarnos simplemente a manejar la cámara. También molará la posibilidad de que dos jugadores participen en una misma consola (mediante pantalla partida) y a la vez haya otros rivales online.

La oferta online se rematará con la opción de bajar un "fantasma" que reproduzca la carrera individual de cualquier jugador, para que intentemos batirla. Por último, si preferís un versus en una misma consola, hasta cuatro colegas podrán echar carreras o montar batallas de explotar globos. Y si lo que queréis es jugar en solitario, tendréis el modo Campeonato (en el que habrá que elegir cilindrada ya sea 50, 100 o 150 cc), que servirá para liberar las pistas y los personajes ocultos, que no serán pocos.

➔ LAS MOTOS SERÁN LA ÚLTIMA GRAN SORPRESA. Sí, amigos, esta vez podremos elegir entre pilotar un kart o una moto. Estas últimas serán más rápidas y resultará más fácil hacer piruetas con ellas, pero también serán algo menos estables, así que tendremos que pensarnos bien qué vehículo elegir (además, en ciertos casos sólo podremos usar un tipo de vehículo u otro). Unid todas estas novedades a la variedad, el desenfado y el colorido al que nos tiene acostumbrados esta gran saga y estaréis de acuerdo con nosotros en que éste puede ser un bombazo para la consola Wii.

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

La cantidad de novedades nos ha sorprendido gratamente. Seguro que se convertirá en un imprescindible para la consola.



CONTROLAR NUESTRO CUERPO para ponernos en forma será el desafío de este juego. ¿A que nunca habíais hecho yoga?



LAS CLAVES

1 LA Wii BALANCE BOARD. Un periférico sorprendente y con muchas posibilidades para el futuro cercano.

2 ENTRENAMIENTO DIARIO. Practicar un poquito cada día será la mejor forma de aprovechar el juego.

3 MINIJUEGOS. Poco a poco liberaremos más pruebas, que se superarán en unos segundos o pocos minutos.



- Abril
- Nintendo
- Entrenamiento Personal

Wii FIT

Apenas quedan unos días para que podamos montar nuestro gimnasio en casa. Preparad espacio, id calentando y recordad, ¡a partir de ahora los michelines se van a quemar en el salón!

UN POCO DE ESPACIO Y GANAS DE HACER DEPORTE. Eso es todo lo que necesitáis si queréis disfrutar de este título. Para los que hayáis estado fuera de onda en los últimos meses, os contamos el planteamiento: gracias a «Wii Fit» podremos mejorar nuestra condición física realizando toda clase de ejercicios, que servirán para relajarnos, perder peso, entrenar determinadas partes del cuerpo, etc.

La clave para conseguirlo estará en el nuevo periférico inalámbrico que vendrá incluido con el juego: la Wii Balance Board. Tendrá toda la apariencia de una báscula convencional, pero en realidad medirá la presión individual que ejerzamos sobre cada una de sus mitades (si nos apoyamos sobre un pie, si ponemos las manos sobre ella para hacer flexiones...) y mandará la información a la consola. Simplemente tendremos que colocarla a cierta distancia de la televisión, dejar espacio libre para movernos... y ponernos el chándal, claro está.

CON LA AYUDA DE LA Wii BALANCE BOARD realizaremos actividades divididas en cuatro categorías: yoga, tono muscular, equilibrio y minijuegos aeróbicos. En cada una nos encontraremos pruebas de lo más variado: hacer más fuerza con una de nuestras piernas, imitar ejercicios de hula-hoop o fortalecer nuestros abdominales serán algunos de los más de cuarenta ejercicios que tendremos que superar.

Mientras que los ejercicios aeróbicos y de equilibrio serán más desenfadados (estarán protagonizados por los simpáticos Miis), en las categorías de yoga y tono habrá un entrenador personal que nos enseñará cada movimiento y luego nos irá guiando (por cierto, textos y voces estarán en castellano). Al acabar cada ejercicio, el entrenador nos dirá qué tal lo hemos hecho y podremos ganar "dinero" con el que





SUBIDOS A LA TABLA HAREMOS TODA CLASE DE EJERCICIOS FÍSICOS PARA PONERNOS EN FORMA



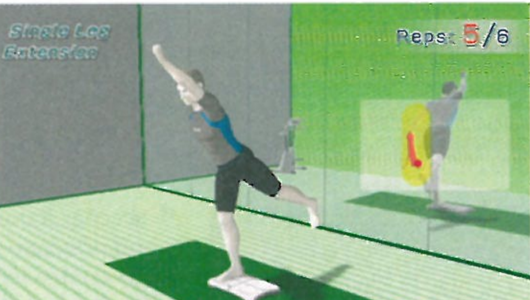
Un éxito comprobado...
EL JUEGO YA HA TRIUNFADO EN JAPÓN
Desde que salió en diciembre del año pasado, «Wii Fit» ha vendido más de 1.500.000 unidades en el País del Sol Naciente... ¡Y sigue vendiéndose a un ritmo de 60.000 unidades semanales!

Precio y fecha confirmados
90 EUROS PARA PONERSE EN FORMA
Nintendo ya ha dado los datos definitivos: el juego llegará en un pack junto al periférico el próximo 25 de abril. El precio recomendado del conjunto será de 89,99 euros. Id ahorrando.



Así será el pack completo.







LA Wii BALANCE BOARD será la superficie sobre la que tendremos que ejercer fuerza para cada prueba. Por ejemplo, para estas flexiones hacemos la fuerza con las manos.

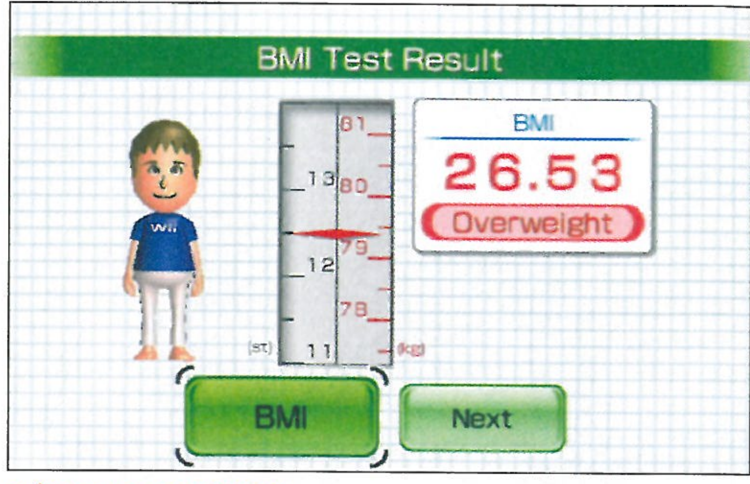


LA IMITACIÓN DE PRUEBAS DEPORTIVAS se podrá ver en numerosos minijuegos. Los retos de esquí (eslalon y salto de longitud) serán algunas de las que más "piques" generen entre los amigos o los miembros de la familia.

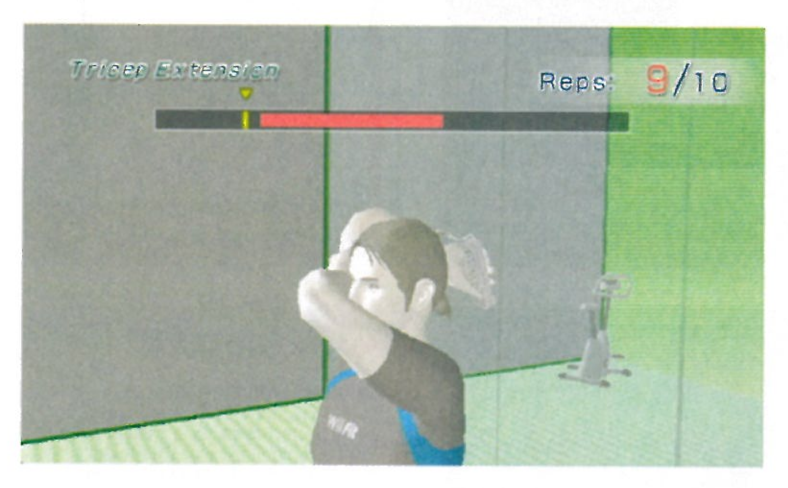


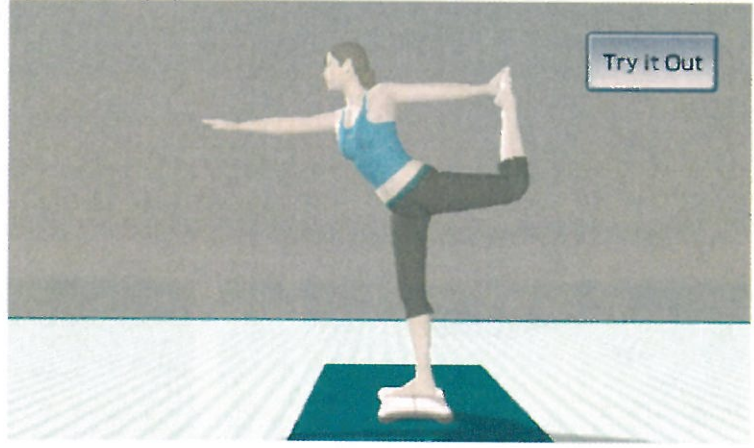


EL WIIMOTE y el nunchaco se usarán sólo en ciertas pruebas, pero por lo general usaremos la tabla.



EL ÍNDICE DE MASA CORPORAL se usará para calibrar si estamos en forma o no. También podremos ver nuestra edad Wii Fit, que indicará lo "jóvenes" que estamos.



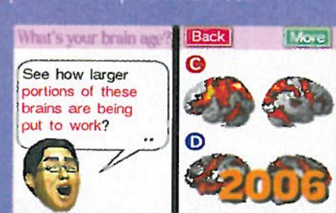


MEJORA DÍA A DÍA

De un tiempo a esta parte, los juegos de entrenamiento personal han amasado un enorme éxito entre el público general, por lo que no es de extrañar que no paren de salir títulos que intenten hacernos practicar una u otra faceta. Desde luego, la especialidad en este campo es de la propia Nintendo. Aquí tenéis los ejemplos más representativos.



EYETOY KINETIC (PS2) El precursor de «Wii Fit». Se basaba en los mismos principios (pruebas sueltas y entrenamiento) pero usaba Eye Toy.



BRAIN TRAINING (DS) La idea del Dr. Kawashima inició la "fiebre" del entrenamiento. Sus pruebas ponen a punto nuestros cerebros.



ENGLISH TRAINING (DS) Mismo esquema, pero con la idea de aprender inglés. La interacción con el micrófono es aquí fundamental.



TRAINING FOR YOUR EYES (DS) Retos en los que poner a prueba nuestra visión espacial y rapidez ocular. El último "hit" para DS.

acceder a nuevas pruebas, ya que al principio sólo estarán liberadas cuatro de cada categoría. Si lo queremos podremos entrar por nuestra cuenta en cualquier prueba de las que ya tengamos abiertas, pero el verdadero reto de Wii Fit será seguir un programa de entrenamiento completo.

→ PODREMOS SEGUIR UN ENTRENAMIENTO A MEDIDA introduciendo los datos específicos en el juego, que se encargará de diseñar y seleccionar las rutinas que deberemos seguir cada día. ¿Queremos perder un determinado número de kilos? ¿O quizá buscamos mantener el cuerpo tonificado regularmente? No hay problema, «Wii Fit» nos dirá lo que tenemos que hacer cada jornada (normalmente bastará con realizar sesiones de unos 5 minutos al día) y nos mostrará nuestro nivel de mejora: índice de masa corporal, "edad física" que aparentamos, gráfica de progresos... Ojo, estos parámetros dependerán de nuestra edad real, que tendremos que especificar al crear nuestro perfil (la masa corporal óptima de una niña de 13 años no es la misma que la de un hombre de 40). Por supuesto, el juego se adaptará a estos parámetros y siempre nos recomendará lo más adecuado a nuestros requerimientos. Al acabar las actividades diarias podremos guardar el perfil y adaptar el programa a nuestras necesidades. Y si varias personas en casa siguen un programa, podremos comprobar quién progresa mejor.

Como veis, será igual que tener un gimnasio, con instructor incluido, en nuestra casa... pero encima, más divertido. ¡En unos días podréis haceros con él!

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Será un juego original y único en su especie, más orientado a nuestra mejora personal que a los minijuegos aislados. ¿Qué tal funcionará a largo plazo?



LOS IMPACTANTES EPISODIOS de la serie original llegarán a ser superados aquí. Pero, ¡mirad qué choque de ondas!





LAS CLAVES

1 **EL CONTROL:** Todos los golpes propios de cada personaje se podrán ejecutar de forma rápida. Y eso que cada luchador tendrá un montón de ellos.

2 **EL ESPECTÁCULO:** Veremos más efectos especiales, puñetazos supersónicos y explosiones que nunca, todo ello a una velocidad sorprendente.

3 **EL ONLINE:** Si todo va bien, por fin disfrutaremos de combates fluidos a través de Internet con Goku y compañía. ¡Ojalá sea así!



- Mayo
- Namco-Bandai
- Lucha

DRAGON BALL Z BURST LIMIT

Los cambios de generación son normales en "Dragon Ball". Nuevos guerreros vienen y van, pero también hay cambio de consolas...

GOKU SE ESTRENARÁ EN PS3 Y XBOX 360 con este título, que será el encargado de relevar a la saga «Budokai». Como en ella, el planteamiento será recorrer los eventos de "Dragon Ball Z" a base de combatir contra sus personajes clave. Por lo que hemos podido probar, el juego abarcará las sagas de Freezer y Célula, pero no se ha visto aún si incluirá los eventos de Buu.

El control será parecido al de «Budokai»: cada botón cubrirá una función muy precisa (lanzar energía, cubrirse, etc.), aunque parece que la carga de energía se hará de forma automática. Los golpes especiales serán sencillos: bastará con pulsar un botón y una dirección para lanzar el Kamehame o el Golpe de Kaito. Además, los personajes se transformarán en pleno combate.

LOS GRÁFICOS ESTARÁN MUY MEJORADOS respecto a episodios anteriores. Los luchadores se verán mucho más detallados y los efectos (explosiones, ondas y demás) serán más vistosos que nunca. Incluso podremos llamar a otros personajes para que nos presten apoyo en medio del combate. Los escenarios también serán más grandes y se nos permitirá pasar a un plano más elevado para continuar luchando.

En cuanto a modos de juego, además del principal (dividido en capítulos y con caminos alternativos), también habrá Versus, Retos y Online. Si este último es fluido y tiene suficientes opciones (esperemos que haya un modo Torneo en esa opción, pues fuera no lo hay) podría ser un «Dragon Ball» imbatible.

PRIMERA IMPRESIÓN

La mejoría gráfica es evidente y el control nos convence. ¿Estará a la altura en cuanto a opciones y plantel de luchadores?





¡OJO AL DATO!

Títulos de éxito...
GOKU HACE FUROR ENTRE LOS JUGADORES
Desde mayo de 2002, fecha en la que salió «Dragon Ball Z Budokai» para PlayStation 2, han aparecido unos 30 títulos de Dragon Ball, que han vendido cerca de 11 millones de unidades.

Se cumplen más deseos...
HAY MÁS "DRAGON BALL" EN DESARROLLO
El proyecto más ansiado es «Dragon Ball Online», en el que crearemos nuestro personaje y lo moveremos por el universo de esta saga, 200 años en el futuro. Saldrá en PC, pero hay rumores de una versión para Xbox 360.



Dragon Ball Online



LOS RIVALES más míticos no se perderán el cambio generacional. Freezer aparecerá con todas sus transformaciones, que se podrán hacer en pleno combate.



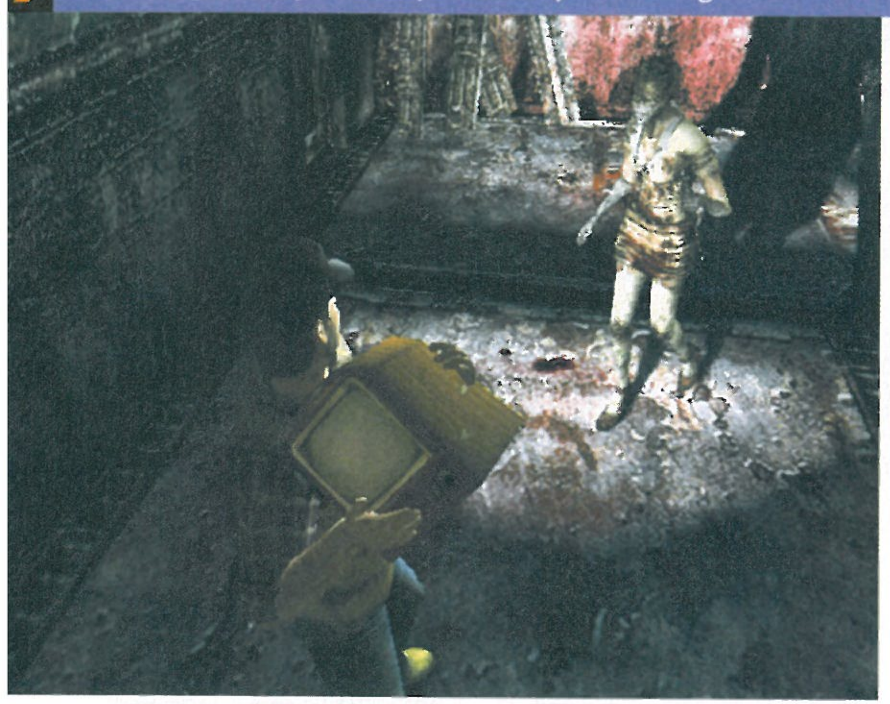
LOS ATAQUES más impactantes se activarán con tan solo pulsar un botón y una dirección. La barra de energía (abajo) se rellenará sola tras ejecutarlos.

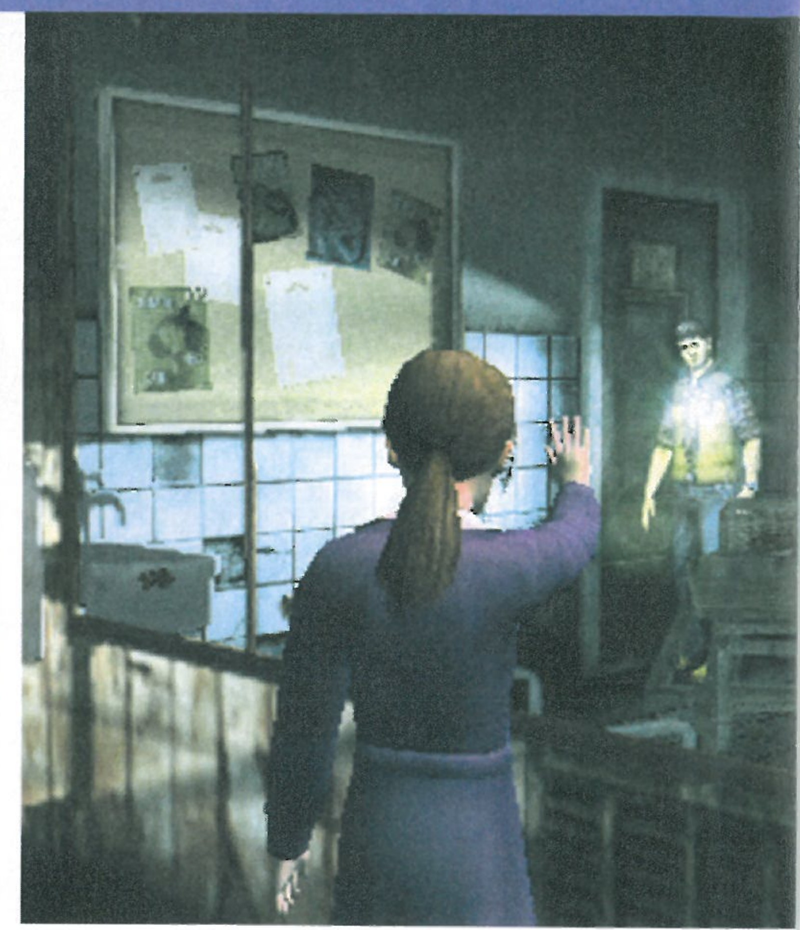


HABRÁ EVENTOS ESPECIALES en los que tendremos que pulsar un botón más rápido que nuestro rival para encadenar combos o supergolpes de energía.



LOS MOMENTOS CLAVE de la serie serán reproducidos aquí con más detalle incluso que en los dibujos originales. Mirad el "mosqueo" que coge Gohan con su tío Raditz.





ESTA TERRORÍFICA AVENTURA reaparecerá en PS2 con todos los elementos que ya nos hicieron temblar hace unos meses en PSP. Un juego no apto para estómagos sensibles.

LAS CLAVES

1 EL ARGUMENTO nos desvelará claves importantes sobre el origen de esta ciudad sumergida en la niebla.



2 LA AMBIENTACIÓN nos hará temblar de miedo. Niebla, monstruos, sustos... vuelve el terror psicológico.



3 LOS PUZLES serán variados (y difíciles) siguiendo la mejor tradición de esta saga de "survival horror".





- Mayo
- Konami
- Aventura de terror

SILENT HILL ORIGINS

Justo cuando pensábamos que la pesadilla había terminado, el juego más terrorífico de PSP prepara su llegada a PlayStation 2.

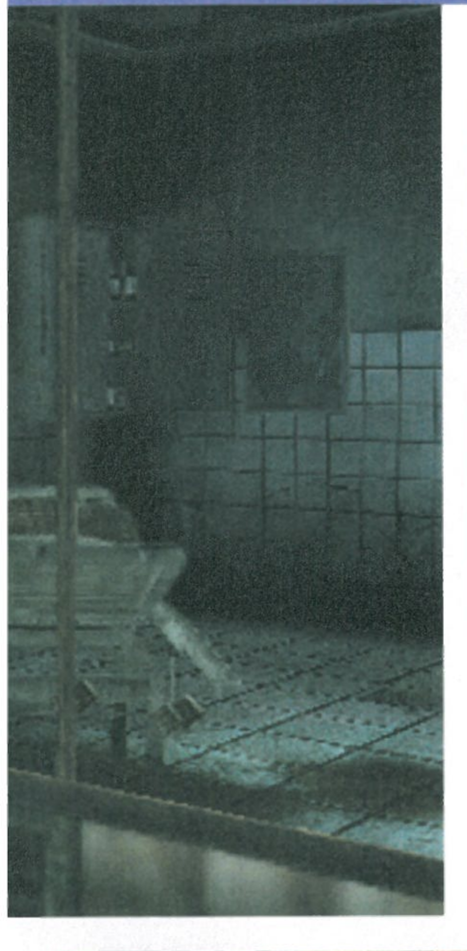
TRAVIS GRADY VOLVERÁ A LA CIUDAD FANTASMA de Silent Hill en una aventura de terror que será un "calco" del juego que apareció en PSP hace unos meses. Después de sufrir un accidente con su camión, nuestro protagonista se verá envuelto en una aventura que nos pondrá los pelos de punta, y que estará plagada de sustos, personajes extraños y lugares tan escalofriantes como un hospital, un teatro o un balneario en ruinas.

La niebla y la oscuridad (que podremos compensar con una linterna) jugarán un papel fundamental en la ambientación, que estará rematada por la presencia de criaturas sobrenaturales y por la posibilidad de visitar una dimensión "oscura", con un aspecto sucio, a través de los espejos.

LAS PRINCIPALES NOVEDADES DE LA AVENTURA estarán en el sistema de combate, que nos permitirá utilizar armas de un solo ataque (como televisores o botellas de alcohol) y otras que se irán deteriorando, como la clásica tubería de plomo. Además, el desarrollo estará salpicado por secuencias interactivas y unos puzles de lo más ingenioso, que nos obligarán a registrar hasta el último rincón de cada escenario.

Así que, si queréis conocer los orígenes de esta terrorífica saga y no habéis tenido la oportunidad de pasarlo "de miedo" con vuestra portátil, podéis frotaros las manos, porque el verdadero terror psicológico va a estar de vuelta muy pronto en PS2.

PRIMERA IMPRESIÓN
Ambientación y argumento siguen siendo escalofriantes, aunque el apartado técnico puede quedarse "corto".





¡OJO AL DATO!

Los desarrolladores... ES UN JUEGO DE CLIMAX
Este grupo de programación británico es responsable de títulos como «Ghost Rider», «Sudeki» o las tres primeras entregas de «Moto GP» para Xbox. Actualmente están trabajando en dos nuevos títulos para PlayStation 3 y Xbox 360.

Pronto en PS3 y Xbox 360... YA SE PREPARA UN NUEVO «SILENT HILL»
Ya se han mostrado las primeras imágenes de la próxima entrega de la saga (el primero que aparece en la nueva generación de consolas), que estará protagonizado por un joven soldado que responde al nombre de Alex Shepherd.

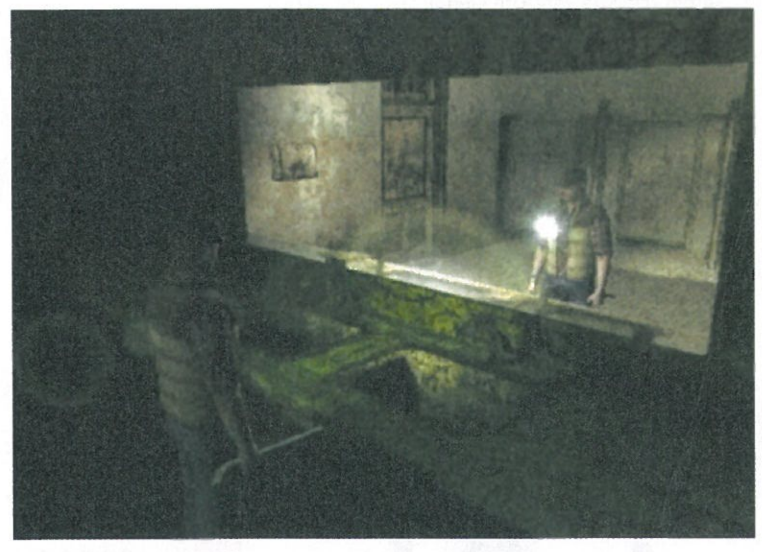


Silent Hill V (PS3, Xbox 360)

LA ÚLTIMA ENTREGA DE ESTA SAGA VA A DAR EL SALTO DE PSP A PS2 CONSERVANDO DESARROLLO Y ASPECTOS TÉCNICOS



LOS COMBATES contra las criaturas de Silent Hill se librarán con armas cuerpo a cuerpo, con armas de fuego o con herramientas de un solo uso, como televisores.



LOS ESPEJOS nos servirán como puerta para pasar del mundo "real" a una dimensión oscura, en la que todo tendrá un aspecto sucio y oxidado.



LA NIEBLA que caracteriza a esta serie será uno de los elementos clave dentro de la ambientación.



LOS PERSONAJES SECUNDARIOS nos darán pistas sobre el origen de los fenómenos extraños en la ciudad.



EL APARTADO VISUAL destacará por los efectos de luz de la linterna y las interferencias de las imágenes.

Xbox para todo el mundo

Xbox 360 ha bajado de precio. Y en sus tres configuraciones, para que elijas la que mejor se adapte a tus deseos. Si ya era la consola de nueva generación más atractiva gracias a su superior catálogo de juegos, ahora es simplemente irresistible.

Desde solo 199€ puedes tener Xbox 360. Aunque parezca increíble, la consola de títulos exclusivos como *Halo 3*, *Project Gotham Racing 4* o *Gears of War*, los mejores y técnicamente más avanzados de la nueva generación, es ahora la más asequible del mercado.

Microsoft ha rebajado 80 euros las tres versiones de la consola: la versión Premium de Xbox 360, que incluye un disco duro de 20 GB y un mando inalámbrico, cuesta ahora 269.99€. Xbox 360 Elite, con su disco duro de 120 GB para guardar cientos de horas de contenido descargable desde Xbox LIVE, cuesta 369.99€. Y Xbox 360 Arcade, pensada para todos los que deseen un primer contacto con el universo Xbox, está disponible por sólo 199.99€... ¡la consola de nueva generación más asequible! Una jugada espectacular que ha sido posible por la masiva aceptación de la máquina: Xbox 360 es líder de la nueva generación en Europa y tiene la mejor proporción de venta de juegos de la historia en nuestro continente: por cada Xbox 360 se venden 7 juegos, más del doble que en las otras consolas "next-gen". Y encima, a los mejores títulos exclusivos para los más jugones se une un amplio catálogo de juegos para toda la familia. Un éxito que permite a Microsoft ofrecer la mejor tecnología al mejor precio.

Y estos no son sus únicos valores. Xbox 360 también tiene las mejores y más completas versiones de "cracks" como *GTA IV*, *Assassin Creed* o *Call of Duty 4*. Y Xbox LIVE es la comunidad de jugadores Online más grande y activa del planeta: si conectas una Xbox 360 a Internet, nunca más tendrás que jugar sólo. Y te descargarás trailers y demos de los próximos juegos, títulos diseñados para Xbox LIVE y, pronto, hasta películas... Xbox 360 es una puerta al mayor universo de diversión interactivo. Más de 400 juegos, con las mejores versiones y grandes exclusivas, así como más de 1.000 títulos para esta Navidad, hacen que Xbox 360 *sea una oferta que no puedes rechazar*.







NINJA GAIDEN II

El mejor luchador del mundo

Compañía: **Tecmo** / Fecha de lanzamiento: **Junio**

¿Hasta dónde llega el poder de Xbox 360? En esta consola cada generación de juegos es mejor que la anterior, gracias a un inigualable catálogo de títulos que, al diseñarse en exclusiva para la máquina, están pensados para explorar todo su potencial. El próximo "crack" se llama *Ninja Gaiden II*. El ninja Ryu vuelve con más técnicas de ataque en un juego de acción desbordante, impresionantes gráficos... y sólo para adultos, porque nuestro impresionante arsenal hará, literalmente, pedazos a los enemigos. Pero lo que más te sorprenderá será la velocidad de los combates y el realismo de las animaciones del ninja. Con la elegancia y la rapidez de una pantera, Ruy Hayabusa protagonizará el mejor "beat´em up" de esta generación... otro título exclusivo de Xbox 360.





ÚLTIMAS NOVEDADES

El mejor y más completo GTA sólo se juega en Xbox 360

Compañía: **Rockstar** / Fecha de lanzamiento: **29 de abril** / Precio: **69,95 €**

Señala el 29 de abril en tu calendario. Ese día *GTA IV* sale al mercado y la única versión completa, con más de 10 horas de juego exclusivas, es la de Xbox 360.

El nombre de Niko Bellic está a punto de entrar en la historia de los videojuegos. Este inmigrante de Europa del Este llega a Liberty City en busca de una nueva oportunidad... pero sólo la encontrará en el mundo del crimen. Sí, *GTA IV* ya está aquí. Para que explores con total libertad la ciudad con más vida y con más secretos de la historia de los videojuegos: Liberty City. Una versión de Nueva York que recorrerás a pie o con vehículos de tierra, mar y aire. Para que vivas una historia de mafiosos con la autenticidad que sólo *GTA* puede conseguir... Y la mejor versión es la de Xbox 360. Así de claro: porque es la única en la que podrás jugar dos capítulos exclusivos disponibles próximamente en Xbox LIVE y que incluirán nuevas misiones, escenarios y diez horas de juego. ¿Te parecen pocos atractivos? Pues prepárate, porque *GTA IV* estrenará partidas multijugador Online para hasta 16 jugadores en las que podrás enviar mensajes de texto, voz e imagen. Toda una nueva manera de vivir el universo *GTA*. Sólo en Xbox 360 *GTA IV* está completo. ¿Quieres disfrutar del juego al máximo o prefieres quedarte a medias?





El Retorno de Marcus Fénix

Compañía: **Microsoft** / Fecha de lanzamiento: **Noviembre**

Sí, has leído bien. El mes de noviembre llega en exclusiva a Xbox 360 la segunda parte del juego de acción más imitado de los últimos años. En *Gears of War II* volveremos a dirigir a Marcus Fénix y su Escuadrón Delta para enfrentarnos a las aterradoras hordas Locust. Y ahora los monstruos serán mucho más enormes y terribles. Está vez hasta nos las veremos con el gigantesco Brumak, la bestia de la que huimos en la primera parte... Mejor disponer de un nuevo arsenal aún más potente, ¿verdad? Pues dalo por hecho. Y, por supuesto, si el primer *Gears of War* impresionó a todos por sus gráficos, las mejoras en la segunda parte podrán el listón aún más alto... Muchos juegos han intentado igualar a *Gears of War*, pero ninguno lo ha conseguido. Su segunda parte lo va a superar.

DOS NUEVOS JUEGOS DE TERROR Y CIENCIA FICCIÓN, CARA A CARA

GRITOS EN EL ESPACIO

El futuro se presenta muy inquietante: horribles criaturas y naves fantasma nos aguardan en «Aliens» y «Dead Space», dos espeluznantes juegos para PS3 y Xbox 360. ¡Os invitamos a vivir de cerca el terror!

DOS FORMAS DE SENTIR MIEDO



Aliens: Marines Coloniales

Sega · Noviembre · Shoot´em up

Dead Space

Electronic Arts · Octubre · Survival horror





HUMANOS Y ALIENS se enfrentarán una vez más en un "shooter" en primera persona. Nuestros marines deberán sobrevivir a sus emboscadas.

SEGA | FINALES 2008 | PS3, XBOX 360

En esta nave sobran pasajeros

ALIENS: MARINES COLONIALES

Para conocer la última adaptación del universo Alien no nos hizo falta viajar al espacio. Bastó con visitar los estudios de Gearbox en Dallas para contaros todos los detalles.

UNOS MARINES COLONIALES, inspirados en los personajes de "Aliens" (James Cameron, 1986), serán los protagonistas de este "shooter" en primera persona donde no faltará el componente táctico. Con un argumento que se sitúa entre el segundo y el tercer filme, Gearbox (conocidos por la saga «Brothers in Arms») se está empleando a fondo para trasladar toda la angustia y acción de las dos primeras películas. Y, por lo poco que vimos en nuestra visita, van por el buen camino. No sólo porque cuentan con el apoyo y los derechos de Fox (compañía propietaria de Alien) para "calcar" escenarios, diseños o efectos de sonido, sino porque además utilizarán el potente motor gráfico "Unreal 3" («Bioshock», «Gears of War») y la colaboración de los prestigiosos guionistas de la serie de TV "Galáctica".

LA MEZCLA DE TERROR Y ACCIÓN SERÁ CLAVE en «Aliens: Marines Coloniales». Recorreremos claustrofóbicos pasillos (no faltará la nave Sulaco) para salir después a escenarios abiertos, como planetas o ciudades. Eso sí, las emboscadas serán constantes, así que deberemos dar órdenes a nuestros compañeros (abrir puertas o cubrirnos, también en cooperativo) para luego disparar a quemarropa. Los aliens gozarán de una inteligencia artificial muy alta, aunque contaremos con un arsenal de lo más completo (rifle de pulsos, lanzallamas, metralletas, etc.). De igual modo, no faltarán las zonas donde controlaremos algunos vehículos, como tanques. Otro de los puntos fuertes será la posibilidad de ir encarnando a todos los protagonistas (olvidaos de Ripley), así como los combates, que incluirán un "componente humano" en el que una baja supondrá una clara desventaja. ¿Necesitáis más razones para viajar de vuelta al espacio? HC



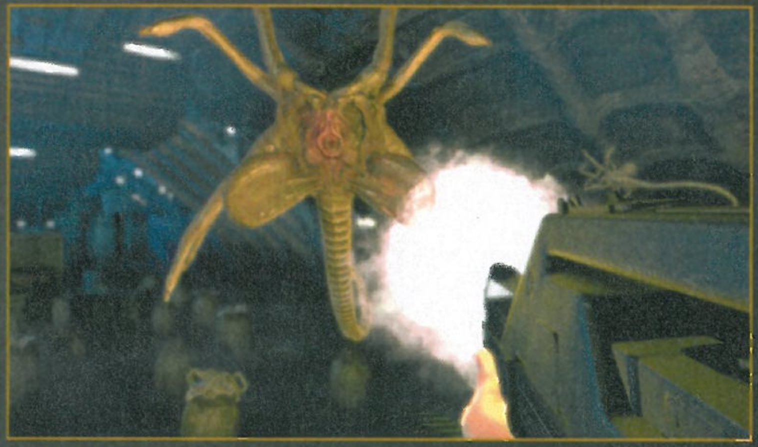
EL RIFLE DE PULSOS nos permitirá detectar a las criaturas enemigas. Además, podremos dar órdenes al resto del grupo.



LA ESTRATEGIA será un factor decisivo para despistar a los aliens o replegar de forma efectiva a nuestro escuadrón.



SE ESTÁ INTENTANDO RECREAR LA MISMA ANGUSTIA Y ACCIÓN DE LAS PELÍCULAS. LOS ALIENS SERÁN LETALES E IMPREDECIBLES



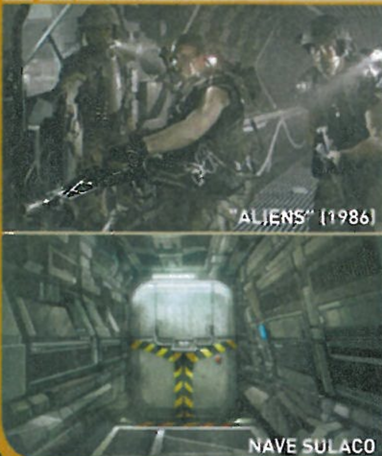
LAS CLASES DE ALIEN serán muy variadas: desde los "facehuggers" o portadores (en la foto) hasta huevos, embriones e incluso la reina madre como enemigo final.





LA HISTORIA irá variando para ponernos en la piel de todos los marines. Tendremos desde ingenieros expertos en abrir puertas hasta los que efectuan demoliciones.

LAS FUENTES DE INSPIRACIÓN

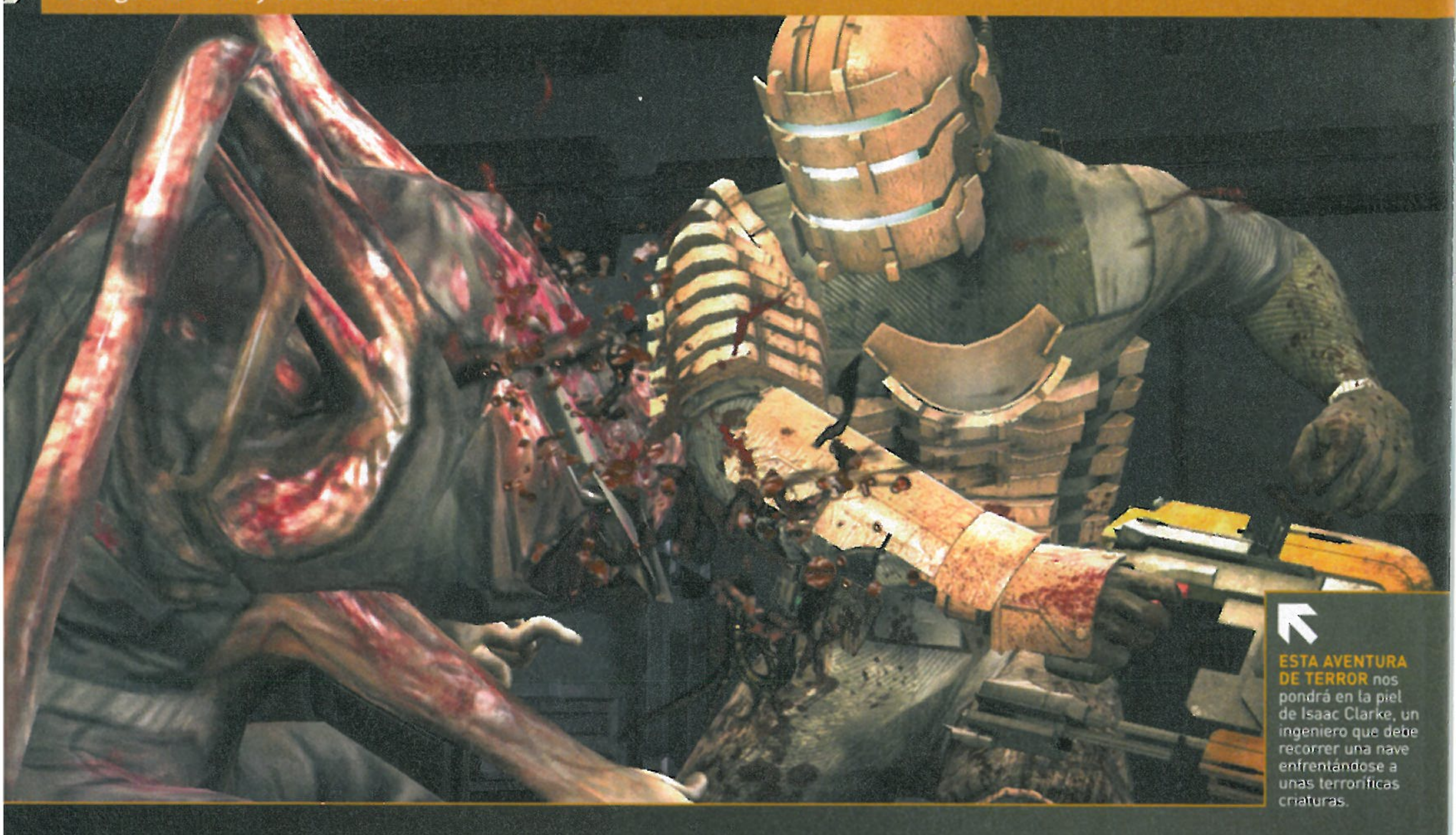


"ALIENS" (1986)

NAVE SULACO

"Alienados" por completo

Muchos de los diseños del juego (tanto de escenarios como de aliens, armas y vehículos) serán "calcos" de las películas. En Gearbox están entusiasmados en trabajar con una obra de la que son fans absolutos, así que los jugadores podemos respirar tranquilos y esperar lo mejor. De momento, apreciad el detalle del pasillo de Sulaco (abajo).



ESTA AVENTURA DE TERROR nos pondrá en la piel de Isaac Clarke, un ingeniero que debe recorrer una nave enfrentándose a unas terroríficas criaturas.

ELECTRONIC ARTS | 31 DE OCTUBRE | PS3, XBOX 360

Una pesadilla en gravedad cero

DEAD SPACE

Dentro de 500 años el hombre viajará por el espacio, colonizará planetas y descubrirá nuevas formas de pasar miedo. Y nosotros hemos viajado a París para comprobarlo.

EL INGENIERO ISAAC CLARKE viaja en una cápsula espacial cuya misión consiste en rescatar una nave siniestrada. Sin embargo, esta labor rutinaria se transforma en una pesadilla cuando descubre que los tripulantes han muerto y en su lugar le esperan unas aterradoras criaturas, los necromorphs.

Esta aventura de terror usará todos los recursos posibles para ponernos los pelos de punta. El ambiente fantasmal con detalles "gore" se completará con la aparición por sorpresa de los monstruos. La música dinámica y los cambios de iluminación también pondrán su granito de arena para que estemos siempre en tensión (¡no imagináis cómo lo hemos pasado en la primera partida!) y los combates nos harán saltar del asiento. Isaac no es ningún marine espacial, y por tanto no contará con decenas de armas, sino con sofisticadas herramientas que tendrá que utilizar para defenderse. Los combates se resolverán con "desmembramientos estratégicos": cada enemigo tendrá unos puntos débiles, que nos permitirán inmovilizarlos o acabar con ellos de un golpe.

EL INTERIOR DE LA NAVE ISHIMURA, donde transcurrirá la mayor parte del juego, estará dividido en distintas cubiertas (minería, zona médica, cultivos hidropónicos...) que añadirán variedad al desarrollo. Además, en determinados momentos tendremos que salir al exterior y atravesar zonas sin gravedad, ayudándonos de unas botas magnéticas. La sensación de estar en el espacio se acentuará gracias a una física muy realista, con elementos flotando y unos originales efectos sonoros en el vacío.

Para que vivamos esta aventura al límite, se van a suprimir todos los elementos que recuerden a los juegos convencionales. No habrá una barra de vida ni un indicador de oxígeno, sino que tendremos que guiarnos por las luces de nuestro traje de vacío. Además, no contaremos con un punto de mira convencional, sino que tendremos que utilizar la mira láser de las herramientas (algo parecido a «Resident Evil 4»). La perspectiva en tercera persona, con la cámara al hombro, nos permitirá "disfrutar" de unas muertes más espectaculares. HC



LOS COMBATES EN INGRAVIDEZ nos obligarán a trazar nuevas estrategias. La física de los objetos será muy realista.



LA ILUMINACIÓN y la música dinámica jugarán un papel fundamental para recrear esta terrorífica atmósfera.



LOS TERRORÍFICOS NECROMORPHS NOS ATACARÁN DESDE LOS RINCONES MÁS OSCUROS DE UNA NAVE FANTASMA, LA ISHIMURA





EL MEDIDOR DE STASIS nos permitirá "congelar" el tiempo para resolver puzles o enfrentarnos, con ventaja, a los enemigos más grandes. Así mejora nuestra puntería.



LA DEMO QUE PROBAMOS EN PARÍS tenía dos horas de duración, aunque el juego final rondará las 18. El apartado técnico, tanto visual como sonoro, era sensacional.

LAS FUENTES DE INSPIRACIÓN

"LA COSA"



"HORIZONTE FINAL"

El terror más original

El encargado de realizar la presentación, Glen Schofield (productor del juego) insistió en que «Dead Space» no está basado en ninguna película o novela en particular. Sí reconoció que la ambientación del juego es similar a películas como "La Cosa" (John Carpenter, 1982), "Horizonte Final" (Paul Anderson, 1997) y otros títulos, como el primer «Silent Hill».

ALIENS VS. DEAD SPACE

Comparamos al detalle los elementos principales de estos dos títulos de terror y ciencia ficción. ¿Quién nos hará pasar más miedo en el espacio?

Los protagonistas

DEAD SPACE

ISAAC CLARKE no es un héroe "al uso". En lugar de tratarse de un soldado o un científico, es un simple ingeniero que viaja hasta la Ishimura en misión de rescate. Su habilidad con la mecánica, el traje de vacío y una ración de buena suerte le convierten en el único superviviente de la nave.

ALIENS

UNOS MARINES COLONIALES en misión de reconocimiento. Se intercalará su protagonismo a lo largo de la aventura para controlarlos a todos. Podremos darles órdenes tácticas e incluso jugar en cooperativo con otros tres colegas. Eso sí, ni rastro de Ripley.



Las naves

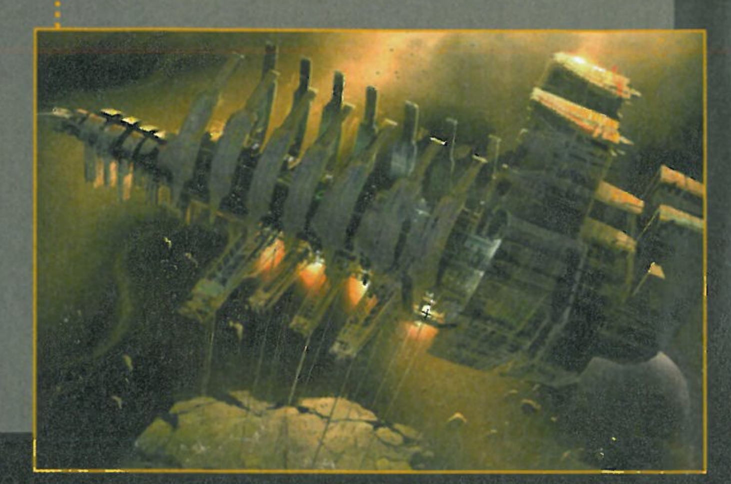
ALIENS

ESTA DROPSHIP de los marines es, junto con el tanque, uno de los vehículos que podremos pilotar. También visitaremos la enorme U.S.S. Sulaco, donde transcurría la segunda película.



DEAD SPACE

LA ISHIMURA es una gigantesca nave minera en la que transcurre la mayor parte del juego. Está dividida en cubiertas, como la zona médica, los dormitorios o los comedores.





Los enemigos

ALIENS

LOS ALIENS serán el enemigo a derrotar. Fríos, letales e inteligentes. Además de huevos, "facehuggers" (portadores) y nuevas criaturas inspiradas en los diseños de H.R. Giger, la reina madre aparecerá como uno de los enemigos finales del juego.



DEAD SPACE

LOS NECROMORPHS son seres extraterrestres que incorporan partes humanas. Cada uno tiene sus puntos débiles y ataques especiales (como tentáculos en la espalda o el abdomen lleno de crías alienígenas).

Las armas

DEAD SPACE

LA SIERRA DE PLASMA y la pistola gravitatoria encabezan una lista de herramientas y material quirúrgico que sustituye a las armas de fuego.



ALIENS

EL RIFLE DE PULSOS será el arma principal, con detector de movimientos incluido. También usaremos lanzallamas, granadas y metralletas de 50 mm, como la de Vásquez en "Aliens El Regreso".

La ambientación

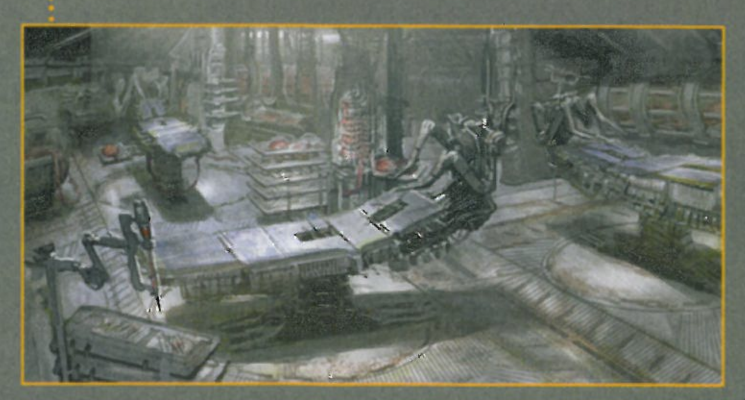
ALIENS

LOS ANGUSTIOSOS PASILLOS de Sulaco (con sus conductos de ventilación infestados de aliens) darán paso a otros escenarios por confirmar. ¿El planeta de los aliens? ¿Ciudades del año 2179?



DEAD SPACE

EL AMBIENTE OPRESIVO y oscuro de la nave se consigue gracias a unos niveles muy detallados y con decoración "gore". En las zonas sin gravedad incluso podremos ver cadáveres flotando.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 16 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 82

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 ya llega a Wii. La espera ha servido para crear un control sorprendente. ¿Queréis descubrirlo con nosotros?



PÁGINA 100

GOD OF WAR Kratos está listo para desatar todo su poder en PSP. Como era de esperar, sus hazañas nos han dejado con la boca abierta.



PÁGINA 78

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE es un aperitivo de lujo antes de que llegue el juego definitivo. Ya podéis disfrutar con coches super realistas y unas carreras de infarto. Pasad la página y veréis cómo se ha superado la saga a sí misma.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN WWW.PEGI.COM


16+ EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

APUESTAS


■ VELOCIDAD ■ SONY ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,99 € ■ Lanzamiento: 26 de marzo ■ 3

LAS CARRERAS de turismos están realizadas con el máximo realismo. Además, cada vehículo se comporta de un modo muy diferente, como si condujésemos en la vida real.

PASIÓN POR LOS COCHES

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE



¿Tenéis hambre de velocidad? Pues antes de saciaros con «GT 5», será mejor que vayáis abriendo el apetito con este aperitivo jugable, un simulador a la altura de los paladares más exigentes.

■ **LA ESPERA POR «GRAN TURISMO 5»** es más llevadera gracias a este prólogo, que aparece en dos modalidades idénticas (en disco y mediante descarga directa) para hacer las delicias de los aficionados al motor. Como ya ocurrió con la anterior entrega, se trata de una versión "recortada", que sirve para mostrar tanto el acabado visual como alguna de las nuevas prestaciones que incluirá el juego definitivo. En este caso podemos disfrutar de la conducción más exigente con 76 coches reales, de marcas como Nissan, Volkswagen o Ferrari y seis circuitos (con dos trazados cada uno) que incluyen un recorrido urbano por Londres y pistas tan emblemáticas como Suzuka o Daytona Beach.

La pantalla principal del juego ya es toda una sorpresa. Se trata de un gigantesco menú, similar al escritorio de un ordenador, desde el que podemos acceder al modo principal (formado por 30 carreras divididas en tres categorías), el garaje, el multijugador o las opciones de control.

→ **NUESTRO PRIMER PASO ES COMPRAR UN COCHE** en el concesionario. Una vez que hemos conseguido unas "ruedas", podemos participar en diferentes eventos para ganar "pasta" que nos permita acceder a nuevos au-





LOS 76 COCHES disponibles abarcan todo tipo de turismos, desde utilitarios a deportivos, de marcas japonesas, europeas y americanas.



LAS LÍNEAS DE LA CARRETERA nos marcan la trayectoria más adecuada y la velocidad para mejorar los tiempos.



EL SISTEMA DE CONTROL se puede configurar para que responda a la perfección con los principales volantes de PS2.

MODELOS PERFECTOS

El apartado gráfico es uno de los aspectos que más ha mejorado respecto a «Gran Turismo HD» (la demo gratuita que apareció con el lanzamiento de PS3). El juego ofrece unos resultados alucinantes a una resolución de 1080p:

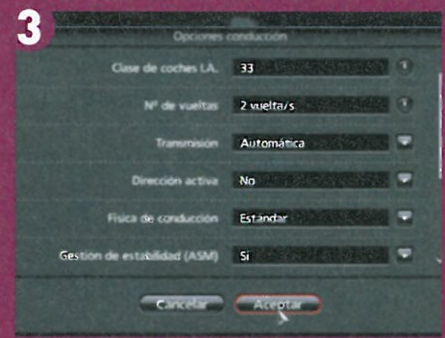


LA CONSTRUCCIÓN de los coches es perfecta. Aunque parece una foto, esta imagen es un auténtico modelo del juego.



LOS EFECTOS como los reflejos sobre la carrocería o el humo que sale de las ruedas aumentan el realismo de las imágenes.





LA COMUNIDAD

El interfaz del nuevo «Prologue» es una de las principales novedades:

1. EL ESCRITORIO nos muestra nuestro coche actual y nos permite acceder a los distintos modos de juego.
2. ANTES DE COMPETIR podemos visitar los boxes para realizar pequeños ajustes de carrera.
3. LAS OPCIONES DE TUNING son muy sencillas. Podemos seleccionarlas en un cómodo menú.

tomóviles, cada vez más potentes. Así podremos engrosar nuestra colección y abrir nuevas competiciones. Y esta vez sin necesidad de superar engorrosos exámenes, como en juegos anteriores.

Además de las carreras "convencionales" de ocho a dieciséis corredores, también tenemos que superar pruebas contrarreloj y desafíos especiales, como adelantar a un número de corredores en una vuelta. Al principio podemos utilizar una guía que nos indica la trazada y la velocidad óptimas, aunque la verdadera gozada consiste en aprender a manejar cada vehículo y mejorar nuestros tiempos vuelta tras vuelta.

→EL MODO ONLINE COBRA UN GRAN PROTAGONISMO. Además de las competiciones para 16 jugadores simultáneos, podemos acceder a una clasificación mundial, subir nuestros mejores cronos,



LOTUS

EL MODELO ELISE es uno de los deportivos europeos que aparecen el juego. El nivel de detalle de los vehículos es impresionante.

CIRCUITOS REALES

Entre las 6 pistas del juego encontramos algunas sacadas de anteriores entregas, como High Speed Ring, otras ficticias aunque ambientadas en lugares reales, como los Alpes, y otras reales:



LONDRES es el único circuito urbano del juego. Lo podemos recorrer en los dos sentidos.



DAYTONA BEACH es la pista que nos permite obtener una mayor velocidad gracias al peralte.



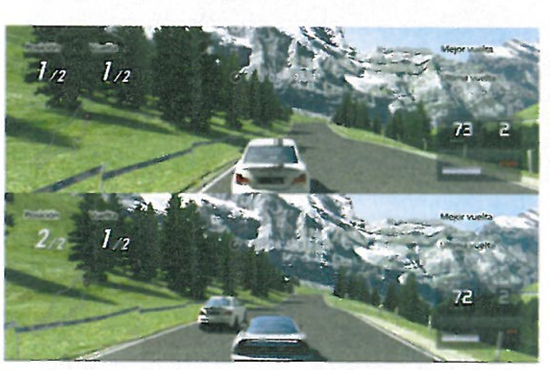
SUZUKA es un circuito difícil, con curvas muy cerradas, que está disponible en dos trazados.



LAS COMPETICIONES están divididas en 3 categorías. Cada vez que pasamos de categoría recibimos un coche especial.



NO HAY DAÑOS en la carrocería de los coches, aunque la física es muy real. La I.A. también ha mejorado bastante.



DOS JUGADORES también pueden competir a pantalla partida, pero no aparecen más corredores en carrera.



PODEMOS ESCOGER PERSPECTIVA entre una externa y tres interiores. Por primera vez vemos volante y salpicadero.



EL ÚNICO CIRCUITO URBANO está ambientado en la zona más conocida de Londres. Aquí tenéis un plano de Trafalgar Square. ¿A que parece una fotografía?

VIPER

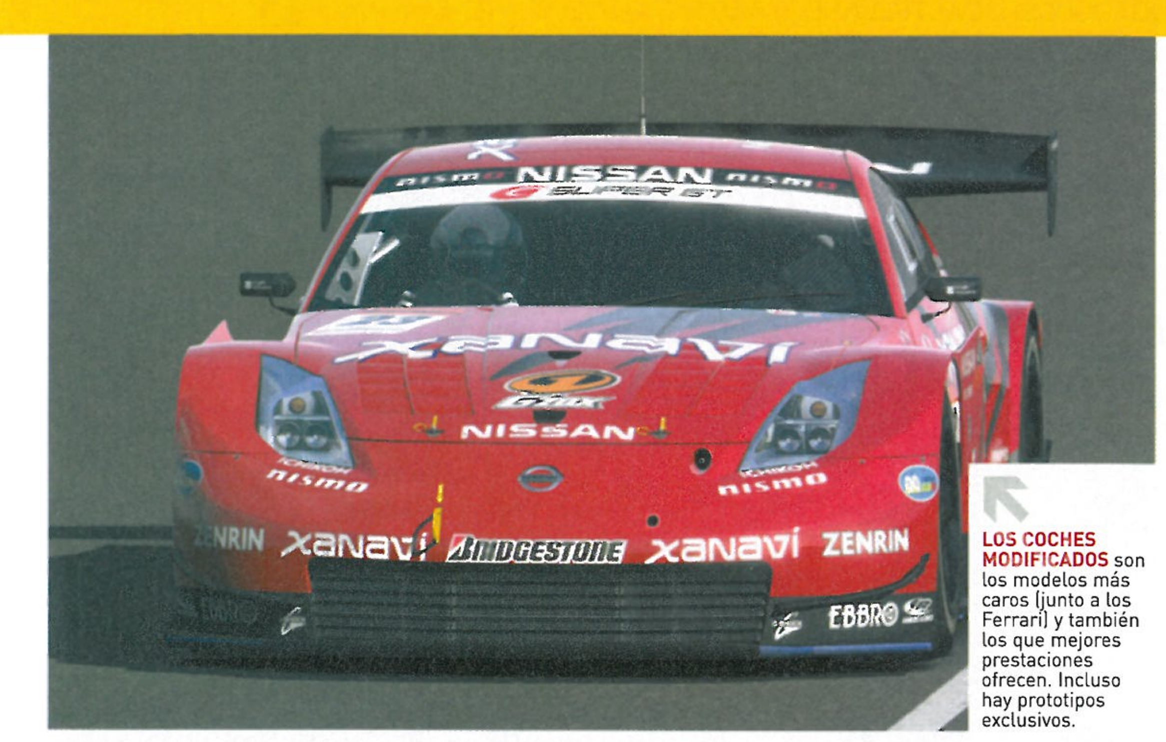
Los grandes "muscle car" americanos, como este impresionante Dodge Viper, también tienen una gran representación en el juego.

leer las noticias o descargarnos vídeos en alta definición relacionados con el mundo del motor. Gracias a estas opciones, la sensación de pertenecer a una comunidad de conductores es total. ¡Incluso podemos consultar la hora y la temperatura en los diferentes circuitos del juego!

La versión europea también nos permite disfrutar de un modo multijugador a pantalla partida, sólo para dos participantes, y de pruebas de derrape, similares a las que vimos en «Gran Turismo HD».

LA REALIZACIÓN DE LOS COCHES ES INMEJORABLE. Hasta ahora no habíamos visto modelos tan fiables en ninguna consola. La física es excepcional y sólo podemos achacarle de nuevo la ausencia de daños. Además, por primera vez el juego nos ofrece una perspectiva interior, desde la





LOS COCHES MODIFICADOS son los modelos más caros (junto a los Ferrari) y también los que mejores prestaciones ofrecen. Incluso hay prototipos exclusivos.





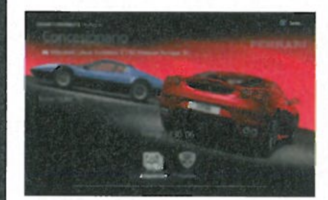
■ ESTE SIMULADOR CUENTA CON MÁS DE 70 COCHES DE MARCAS MUY CONOCIDAS ■



PODEMOS DESCARGAR vídeos en alta resolución relacionados con el mundo del motor gracias a las opciones de "Gran Turismo TV". El contenido se almacena en el disco duro de nuestra consola.

VÁMONOS DE COMPRAS

El coleccionismo es uno de los mayores alicientes de esta saga. En esta versión «Prologue» podemos engrosar nuestro garaje con 76 modelos de marcas que van desde Lotus o Mitsubishi a las asequibles como Daihatsu o Suzuki. Todos estos coches tienen distintas prestaciones, que se notan cuando nos ponemos al volante.



CADA ESCUDERÍA tiene a la venta sus modelos más representativos, desde coches familiares a deportivos.



LOS COLORES de cada fabricante son diferentes y se pueden probar. También testeamos los coches en el concesionario.



ALGUNAS MARCAS han cedido sus vehículos "tuneados" para la competición, aunque los precios están por las nubes.

que podemos contemplar el salpicadero de nuestro "buga". Los escenarios también son impresionantes, con cientos de detalles y una gran profundidad de campo.

Aunque sólo sea un anticipo, el simulador de Polyphony Digital supera a muchos juegos "completos". Sus opciones online y su tratamiento realista compensan la falta de daños y la escasez de circuitos. ¡Y además sale a un precio muy competitivo! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA REALIZACIÓN TÉCNICA**, especialmente en lo que se refiere a la construcción de los vehículos.

■ **EL MODO ONLINE** para 16 jugadores, que multiplica considerablemente la diversión.

lo peor

■ **EL NÚMERO DE CIRCUITOS NO ES MUY ALTO**, aunque todos cuentan con trazados alternativos.

■ **NO HAY DAÑOS** en la carrocería de los coches, y las colisiones tampoco son demasiado realistas.

alternativas

Dentro de la simulación más exigente podéis encontrar **«Colin McRae DIRT»**, que está ambientado en el mundo de los rallies. **«Motorstorm»** también es muy espectacular, aunque no es tan realista. Si buscáis un buen juego de carreras urbanas, podéis probar **«Need For Speed Prostreet»**, que cuenta con interminables opciones de tuning.

■ **GRÁFICOS** Los coches están tan cuidados que cuesta distinguirlos de una imagen real. Eso sí, no sufren daños en la carrocería. **94**

■ **SONIDO** Las melodías y el sonido de los motores son excelentes, pero no tiene voces y no podemos crear listas de reproducción. **86**

■ **DURACIÓN** Con más de 70 coches, 30 competiciones y modo online, tenemos juego para rato, aunque se echan en falta más circuitos. **84**

■ **DIVERSIÓN** Las carreras online y la posibilidad de coleccionar vehículos os engancharán hasta el lanzamiento de «Gran Turismo 5». **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

Aunque no sea un juego "completo", «GT5 Prologue» alcanza un nivel altísimo. La recreación de los 76 coches, tanto su aspecto como el modo en que se comportan sobre el asfalto, es inmejorable, y la inclusión del modo online es toda una revolución en la saga. Este anticipo, a precio reducido, cumple perfectamente su función: mantenernos pegados a nuestra consola hasta que podamos jugar a «Gran Turismo 5». Aun así, no hubiera estado de más incluir algún circuito extra y un sistema realista de daños.

■ DEPORTIVO ■ KONAMI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: 27 de marzo ■ 3+

EL CONTROL de este juego supone toda una apuesta de Konami. Resulta bastante complicado hacerse con él, pero cuando se le pilla el truco somos los dueños del campo.

TODO BAJO CONTROL

PRO EVOLUTION SOCCER 2008



Si al simulador de fútbol más realista de la historia le añadimos un control casi absoluto sobre el juego, el resultado es un título que puede gustar o no, pero no cabe duda de que va a romper moldes.

■ **Wii PROMETÍA UNA REVOLUCIÓN** en la forma de controlar los juegos, y es algo que se hace más patente que nunca con «PES 2008». Los chicos de Konami han decidido crear este título desde cero y el resultado es sorprendente: los partidos tienen un enfoque totalmente distinto, las jugadas se pueden elaborar muchísimo más y la estrategia se convierte en uno de los elementos más importantes. También hay que dejar claro que este es un simulador para los más exigentes, y que incluso ellos deberán armarse de paciencia.

Como en las demás consolas, podemos elegir entre Partido rápido, Entrenamiento, Juego online, Liga, Copa y Camino de Campeones, el modo que sustituye a la Liga Master. Antes de empezar un partido, un amable entrenador nos ofrece unas lecciones básicas para atacar y defender. Sin embargo, si queremos profundizar en el manejo, tendremos que desbloquear nuevas lecciones ganando partidos en el modo Camino de Campeones.

→ **ADAPTARSE AL CONTROL NO ES SENCILLO,** sobre todo al principio, y no digamos ya si intentamos hacer florituras o grandes jugadas con el balón. Básicamente, la dirección hacia donde queremos que vaya el balón se marca







LAS POSIBILIDADES a la hora de culminar una jugada son casi infinitas. Podemos utilizar a cualquier jugador para marcar..



LOS EQUIPOS ESPAÑOLES, así como los ingleses o los italianos, no podían faltar a la cita del año con Wii.



EL REALISMO propio de esta saga futbolística permanece inalterado en esta versión. ¿Esto será gol o no?

ESTE PARA TÍ, ESTE PARA Mii

Los famosos Miis no podían faltar a la cita con «Pro Evolution Soccer». Se han calzado las botas y están listos para saltar a la cancha para demostrar que son todos unos cracks.



ALGUNOS PARTIDOS podemos disputarlos con nuestros Miis. Son cabezones pero juegan bien.



PROPIOS O AJENOS. Podemos usar los que tengamos creados o también intercambiarlos online.

2

3



MODOS DE JUEGO

A la hora de "meternos en harina" podemos optar por varios modos de juego diferentes:

1. PARTIDO RÁPIDO. Es el clásico para jugar con los colegas, sólo que en este caso es más difícil por el control.

2. LIGA O COPA, podemos crearlas u optar por jugar una que ya esté preconfigurada.

3. CAMINO DE CAMPEONES, es la Liga Máster, aunque tocada un poco por la mano de Nintendo.

con un puntero que controlamos con el Wiimote, mientras que la carrera del jugador la orientamos con el stick del Nunchako.

Atacar resulta mucho más fácil que defender: el tiro se consigue con un golpe seco del Nunchako, y podemos darle efecto al balón en función de cómo movamos el brazo. Para pasar usamos el botón B, y olvidaos del pase largo, corto o por alto, ya que ahora la máquina decide cuál es el mejor en función de la distancia a la que se encuentre el compañero. Este sistema de pases hace que los partidos sean tremendamente rápidos cuando tenemos el balón y que las jugadas resulten muy efectivas de cara al gol.

Pero sin duda la gran innovación en el control es la que nos permite manejar a los jugadores sin balón. Para seleccionarlos colocamos sobre ellos el puntero y pulsamos A; tras esto, señalamos con el Wiimote dónde queremos que se dirijan y pulsamos A de nuevo. Las posibilidades que se abren con esta opción son casi infinitas (paredes, bloqueos, desmarques, contraataques...) y aumentan el realismo del juego.



C. RONALDO

EL CRACK PORTUGUÉS, pretendido por multitud de equipos, sigue siendo la imagen del juego. Lo que no sabemos es si manejará el Wiimote igual que el balón.

CAMINO DE CAMPEONES

Este es el modo de juego que sustituye a la mítica Liga Master. Es igual que esta, pero con novedades como el elegir liga.



CREAMOS UN EQUIPO eligiendo colores, escudo... para tratar de llevarlo a la gloria del fútbol.



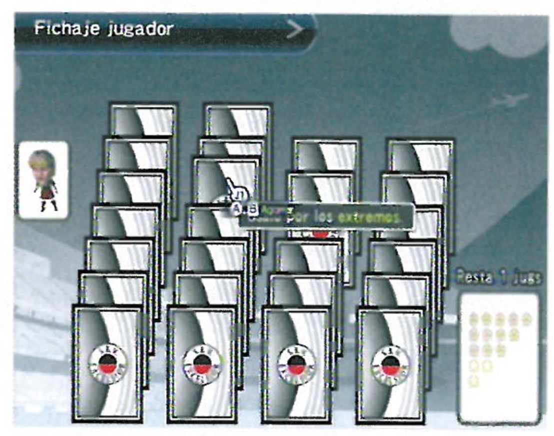
LOS JUGADORES son los mismos de siempre (Castolo, Ximelez y compañía). Qué recuerdos...



LA CURVA DE DIFICULTAD va en aumento, pero no es demasiado difícil en ningún momento.



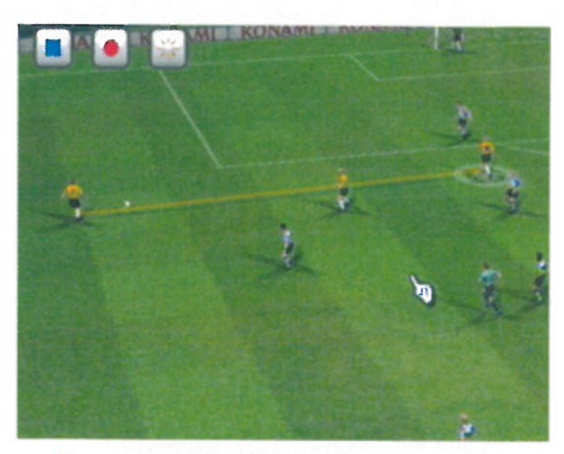
RECIBIMOS ALGUNAS LECCIONES antes de los partidos, con las que aprendemos los controles básicos del juego.



LOS FICHAJES los hacemos mediante un sistema de cartas. Una frase define al jugador y elegimos según lo que diga.



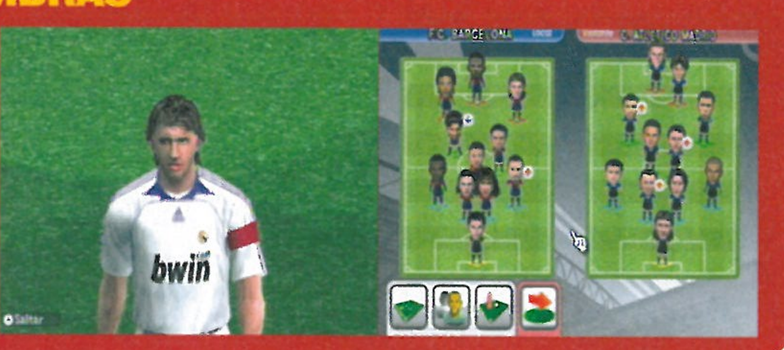
JUGAR NO ES SENCILLO, pero con el tiempo se le puede sacar un provecho alucinante. ¡Ahí va un pase al hueco!



LA CÁMARA ES ALTA porque necesitamos un campo de visión amplio que nos permita elaborar las jugadas.

LUCES Y SOMBRAS

TÉCNICAMENTE, el juego es casi una réplica de la versión para PS2. Los jugadores tienen un gran parecido, y los comentarios, de la mano de Juan Carlos Rivero y "Maldini", son oportunos y están bastante currados. Sin embargo, hay algunos defectos importantes: las plantillas no están convenientemente actualizadas, y los menús de pausa son muy farragosos.



La defensa ya es otra cosa, y desbaratar el ataque rival resulta en ocasiones lento y farragoso. Para presionar a un contrincante debemos seleccionar con el puntero y mantener apretado A. Las entradas se consiguen pulsando Z y agitando el Nunchako, pero no siempre son precisas ni efectivas. Además, no tenemos la opción de esprintar, por lo que no es posible adelantarnos a los movimientos delanteros rivales.

EL NUEVO MODO CAMINO DE CAMPEONES sustituye a la Liga Máster, e incorpora también algunas novedades. Por ejemplo, podemos elegir jugar en cinco ligas, en las que las únicas diferencias son los equipos que las forman. Además, la primera ronda de partidos es una especie de prólogo para acostumbrarnos al control. La forma en que hacemos los fichajes es también distinta: ¡los traspasos se realizan mediante cartas! Esto no quiere decir que vayamos a contratar nuevos jugadores por correspondencia, sino que elegimos entre casi dos decenas de cartas volteadas, cada una con una frase del tipo "nunca se cansa" o "con él en la defensa



CONTROL

Más vale que tengáis buen pulso y unos nervios de acero, porque os harán falta para dirigir el puntero con el que controlamos la acción durante los partidos.

LECCIÓN DE FÚTBOL

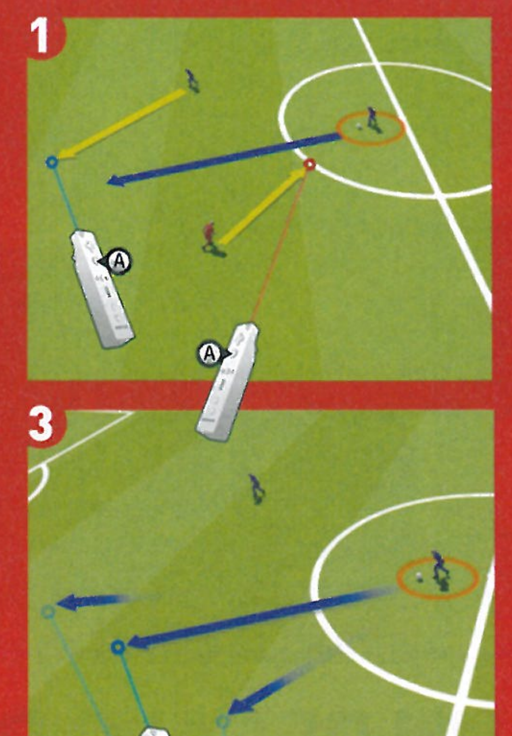
Hay que decir de antemano que hacerse con el control es bastante costoso al principio, y hacer virguerías con el balón ya no digamos. Sin embargo, este sistema de control aporta también grandes satisfacciones cuando se sabe manejar, y es que podemos actuar sobre cualquier jugador y llevar a cabo miles de jugadas distintas. Aquí va una aproximación a los controles más básicos:

1. TANTO PARA MOVER JUGADORES COMO PARA DEFENDER, usamos el botón A del wiimote. Para lo primero basta con pulsar A sobre el jugador y dirigir el puntero hacia donde queremos que vaya. Para defender pulsamos A sobre el jugador rival y el nuestro irá a por él de inmediato.

2. EL SISTEMA DE PASES ES MUY DISTINTO al de otras versiones de «Pro Evolution Soccer». No hay pases largos o cortos, sino que el jugador decide cómo pasar en función de la distancia a la que esté el compañero. Se ejecutan con el botón B del wiimote

3. EL DESPLAZAMIENTO CON BALÓN Y EL REGATE son de lo más sencillo. Para movernos con el balón basta con usar el stick del nunchako. Para regatear, pulsamos el botón A y arrastramos el puntero hacia donde queremos realizar el regate.

4. LOS PASES AL HUECO son muy eficaces. Para llevarlos a cabo tenemos que apretar el botón B del Wiimote (como para hacer un pase normal) y dejarlo pulsado. El otro jugador se desmarcará de inmediato.







LOS LANZAMIENTOS DE FALTA no ofrecen ninguna complicación, pero tampoco muchas posibilidades. Basta con agitar el Nunchako para disparar el balón.



MARCAR GOLES NO ES MUY COMPLICADO una vez que encaramos al portero del equipo contrario. No es extraño ver resultados abultados a nuestro favor.

ganarás siempre". Por su parte, el nivel de dificultad no es muy exigente en ningún momento.

→ ESTE JUEGO MARCA UN ANTES Y UN DESPUÉS en la saga, y aunque no está pensado para jugar unos partidos rápidos con los colegas, sí que nos otorga un control casi absoluto durante los partidos, lo que sin duda es el objetivo de un buen simulador de estas características.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL SISTEMA DE CONTROL.** Se puede controlar absolutamente todo y las estrategias son infinitas.
- **EL "ESTILO PRO",** que aunque se ha adaptado a Wii, permanece intacto en realismo y estética.

lo peor

- **CUESTA DOMINARLO.** No es un juego accesible desde el primer momento. Necesita entrenamiento.
- **LA DEFENSA** no resulta tan efectiva como el ataque. Nos ofrece menos posibilidades.

alternativas

La alternativa más evidente es la de **«FIFA 08»**, que con un 75 de puntuación dista mucho de ser una opción a tener en cuenta frente a **«PES»**. Si pasáis del realismo y lo que os gusta es el arcade, podéis optar por probar con **«Mario Strikers Charged Football»** para GameCube, muy divertido, pero alejado de los simuladores de fútbol tradicionales.

GRÁFICOS Son similares a los de PS2: los jugadores son muy realistas, lo mismo que sucede con la física del balón. La cámara está muy alta. **89**

SONIDO Los comentarios de Rivero y Maldini son oportunos y están bastante "currados". Los efectos también son muy buenos. **92**

DURACIÓN La duración puede ser infinita, ya que tiene montones de opciones. No está pensado para jugar con los colegas "a bote pronto". **95**

DIVERSIÓN El juego es muy divertido. Sin embargo, un control tan especial hace que se pierda algo de "chispa" y bastante frescura **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

Sin duda alguna, la apuesta de Konami es arriesgada. Nos sorprende con un control pensado en exclusiva para Wii que nos ofrece más posibilidades y profundidad de juego que el manejo tradicional, pero resulta más complicado de dominar. Eso no parece que vaya a convencer a los nuevos jugadores casuales que están encumbrando a esta consola, pero sí que gustará a los jugones más expertos a quienes les encante el fútbol. ¿Calidad e innovación? Tiene de sobra... pero quizás le pese demasiado el exceso de la última.

■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+







¡POR ODÍN!

Preparaos para la magia de la acción en dos dimensiones. A veces no tendréis tiempo para pensar, así que tomad nota:

1. **HAY CINCO PERSONAJES** con diferentes movimientos. Sumad combos y utilizad bien las magias y objetos para infligir más daño. Al acabar obtendréis una puntuación que varía por los daños recibidos o el tiempo empleado.
2. **EL CULTIVO Y LA ALQUIMIA** son claves para crear los ítems que nos serán más útiles en cada área. Al comer ganamos experiencia y absorbiendo "fozones" potenciamos nuestra arma.
3. **LA EXPLORACIÓN** se limita a visitar una pequeña aldea donde, en su restaurante y café, nos servirán ricos platos y menús. ¡Conseguid recetas!



EL TRONO DE ODÍN ESTÁ EN PELIGRO. Con nuestra ayuda guiaremos a cinco personajes en su incesante lucha por conseguir el amor, la paz y la libertad. ¡A golpes, claro!

UN REGALO DE LOS DIOSES

ODIN SPHERE

¿Pensabais que las sorpresas habían acabado en PS2? Pues aún hay más. La última llega en forma de juego de rol y... ¡en dos dimensiones!

■ **LA MITOLOGÍA NÓRDICA ANDA ALGO REVUELTA.** Guerras, traiciones, dioses caprichosos... Como si de un cuento se tratase (el juego está estructurado en capítulos), nos ponemos en la piel de cinco valientes guerreros que deben combatir para poner fin a estos conflictos. Así, vemos como sus historias se entremezclan a medida que avanza una aventura que se desarrolla en 2D con elementos clásicos del rol (progresamos según obtenemos experiencia, nos equipamos con diferentes objetos...) y en tiempo real. Sin embargo, los combates son propios de los clásicos arcades de lucha: cada protagonista cuenta con ataques y movimientos específicos que, junto a la magia y el buen uso de los objetos, determinan la victoria.

→ **TODOS LOS APARTADOS SON EXCELENTES.** Desde los gráficos (con un diseño, colorido y proporciones pocas veces vistos en PS2), hasta su acertada mecánica de combate, pasando por el genial argumento, el resultado es exquisito. Con una única vista lateral (nos movemos de izquierda a derecha) y sin necesidad de entornos tridimensionales nos encontramos

GWENDOLIN →

Esta valquiria, hija de Odín, persigue el cariño de su padre a toda costa. Porta una lanza de su hermana caída en combate. Protagoniza el primer capítulo del juego.



LOS GRÁFICOS han sido "dibujados" a mano. Las secuencias son una preciosidad, repletas de mensajes.



EL ANILLO DE OBJETOS nos permite fabricar antídotos, pócimas y recuperadores que serán útiles en los combates.



LAS BATALLAS se desarrollan de forma sencilla, como si se tratara de un juego de lucha 2D. Ayuda el sistema de uso de objetos, muy intuitivo.

UN CUENTO DE HADAS

El excelente argumento del juego se narra de manera similar que un libro. Los cinco episodios tienen muchos detalles que destacar. Todo un derroche de imaginación.



LA NIÑA DEL INICIO es quien, con su lectura, da paso a los cinco carismáticos personajes del juego: Gwendolin, Cornelius, Mercedes, Oswaldo y Velvet.



EL MAPAMUNDI de Erion sirve como nexo de unión entre los capítulos. En ellos, con L1 y el stick derecho, activamos los mapas secundarios.







EL TAMAÑO DE LOS ENEMIGOS es tan grande que, en ocasiones, provoca que se salgan de la pantalla. El diseño de Odín [izquierda], los unicornios del bosque de Elford [centro] o la reina del inframundo [derecha] son solo tres ejemplos. Ver para creer.

con escenarios bastante grandes y abiertos; la selección de armas y objetos en combate es fácil e intuitiva, la dificultad se ajusta a los jugadores más o menos exigentes... y lo más importante, la diversión que encierra cada nivel y batalla es altísima. Un alarde de maestría y sencillez, pero con una profundidad de juego enorme. Sin duda, una auténtica joya que no debéis dejar escapar y uno de los últimos grandes títulos para PS2.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL SISTEMA DE COMBATE**, de lo mejorcito y más divertido que hemos probado en PS2.

■ **EL APARTADO TÉCNICO** cuenta con unos gráficos y melodías difíciles de superar.

lo peor

■ **LA REPETICIÓN** de enemigos y escenarios tras acabar el primer libro. Echamos en falta más variedad.

■ **LA DIFICULTAD** puede sacar de sus casillas a más de uno. El modo normal ya es todo un reto.

alternativas

La historia de Odín y sus valquirias ya contaba con excelentes muestras en las consolas de Sony. Podéis profundizar en la mitología nórdica con **«Valkirie Profile: Silmeria»**, aunque os recomendamos que, si tenéis PSP, comencéis con **«VP: Lenneth»**, remake del primer título que apareció en PSone allá por 1999 en Japón y EEUU.

■ **GRÁFICOS** Coloridos, barrocos, con infinidad de detalles... las 2D en su máxima expresión. Todo hecho a mano con gusto soberbio. **93**

■ **SONIDO** Si contase con doblaje al castellano sería casi inmejorable. Aun así, podemos elegir entre voces en inglés y japonés. Muy bueno. **89**

■ **DURACIÓN** Cinco capítulos de entre 5 y 10 horas cada uno. Los niveles se pueden volver a jugar para mejorar puntuaciones. **91**

■ **DIVERSIÓN** Gracias al efectivo sistema de combate no os cansaréis de jugar una y otra vez. Una vez que os engancha es difícil soltar el mando. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

«Odín Sphere» es uno de esos juegos que pueden pasar peligrosamente desapercibidos. Si le dais una oportunidad os encontraréis con un título completísimo y divertido como pocos de los que ha podido ver PS2 en los últimos meses, con un apartado gráfico que eleva las 2D a la categoría de arte y un sistema de combate muy adictivo. En resumidas cuentas: no podréis despegaros de él. Si se hubiera localizado completamente al castellano y dotado de un poco más de variedad sería una obra maestra.

■ ROL ■ MICROSOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 61,95 € ■ Lanzamiento: 29 de febrero ■ 

UN GRUPO DE AVENTUREROS protagoniza este juego de rol, que recupera los elementos clásicos del género. El resultado es una odisea de más de 30 horas, dividida en cuatro discos.

UNA AVENTURA INMORTAL

LOST ODYSSEY



Sólo hay dos formas de vivir una aventura tan grande como la que nos ofrece «Lost Odyssey». O conseguimos vivir durante más de mil años o nos pasamos los cuatro discos que ocupa este juego.

■ **LOS CREADORES DE «FINAL FANTASY»** nos embarcan en una nueva aventura que recoge todas las virtudes de esta legendaria saga de rol. Kaim Argonar, el inmortal, y su grupo de aventureros (la pirata Sez, Jansen el espía y dos niños, Mack y Cooke) tienen en sus manos el destino de dos países en guerra, Uhra y Gohtza. Pero el camino de la paz no es fácil, y nosotros debemos acompañarles mientras recorren un mundo fantástico explorando hasta el último rincón y enfrentándose a criaturas de lo más variado. Así, de paso, podemos conocer un apasionante argumento que mezcla hechos "actuales" con los recuerdos de Kaim.

El mundo de «Lost Odyssey» está dividido en ciudades y mazmorras. Mientras que las ciudades están llenas de personajes con los que podemos hablar, tiendas donde equiparnos, posadas y minijuegos, las mazmorras son lugares peligrosos, donde los enemigos acechan a cada paso.

→ **CUANDO COMIENZA UNA BATALLA,** recurrimos al clásico sistema de turnos. Nuestros personajes pueden realizar ataques físicos, mágicos o utilizar objetos y habilidades que aparecen desplegadas mediante un sencillo menú. Las únicas novedades respecto al sistema clásico son la inclusión de





LOS ESCENARIOS del juego son sobrecogedores, y reflejan la mezcla de ambientación medieval y futurista que ya hemos visto en otros "grandes" de este género.



EL APARTADO VISUAL está muy trabajado, especialmente en lo que se refiere al detalle de los personajes.



LOS PUZLES que encontramos en las mazmorras tienen un planteamiento original, aunque resultan bastante sencillos.

DESARROLLO MUY VARIADO

Los elementos clásicos en este tipo de juegos (exploración, comercio y combates por turnos) también se alternan con algunos minijuegos y retos secundarios que ayudan a mantener el ritmo de esta larguísima aventura:



PILOTAMOS UN BARCO para movernos por todo el mundo, aunque también podemos optar por los viajes "automáticos".



TAMBIÉN HAY MINIJUEGOS de infiltración o de habilidad, como encender las antorchas de los asistentes a este funeral.

2



3

ROL "DE SIEMPRE"

Estos son los elementos clásicos que se mantienen en «Lost Odyssey»:

1. **EXPLORAMOS** un mundo enorme, con ambientación entre medieval y futurista.
2. **COMBATIMOS** utilizando el clásico sistema de turnos, "aderezado" con formaciones de batalla.
3. **EL ARGUMENTO** y las numerosas secuencias de vídeo cobran mucha importancia.

formaciones de combate (que nos permiten dividir nuestro grupo en dos filas) y los anillos de poder, que añaden prestaciones a nuestros ataques si pulsamos el gatillo en el momento justo. Cada combate ganado nos sirve para ganar experiencia, recoger objetos y obtener nuevas habilidades.

Los viajes entre ciudades, por el contrario, sí que se han agilizado. Podemos escoger entre pilotar un barco entre los distintos atolones que conforman el mundo o, desde un mapa, trasladarnos de forma automática. Así podemos ahorrar tiempo y dedicarnos a cumplir todos los objetivos de esta aventura, que supera las treinta horas de duración.

→EL APARTADO TÉCNICO ES UN DESPLIEGUE de imaginación y trabajo. Cada escenario es distinto del anterior, aunque todos conservan una ambientación medie-



KAIM →

ARGONAR es un guerrero inmortal que ha perdido la memoria. A lo largo de la aventura podremos "soñar" una treintena de historias que nos hablarán sobre su origen y sobre sus aventuras anteriores.



LOS PERSONAJES se van uniendo poco a poco a nuestro grupo. El máximo de luchadores es cinco, aunque podemos dejar el resto en la reserva. Cada uno tiene habilidades exclusivas.





UN JUEGO DE ROL CLÁSICO QUE SE VISTE CON UN APARTADO VISUAL DE LUJO





LOS VÍDEOS y las secuencias realizadas con el propio motor del juego resultan muy espectaculares, y le aportan gran parte de la "magia" a este juego de rol. El argumento también se sale.

val futurista, y los personajes están detallados y tienen unos rostros muy expresivos. También destaca el sonido, sobre todo por las melodías de Nobuo Uematsu (compositor de «Final»).

«Lost Odyssey» no sorprende, pero sabe ser un digno heredero de los juegos de rol clásicos. Los combates por turnos, la ambientación y su complicado argumento seguro que atrapan a los fans de este género.

ES EL TURNO DE COMBATIR

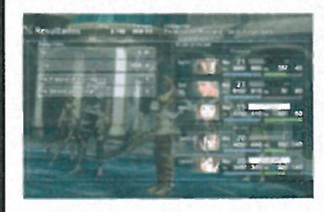
El sistema de combate de «Lost Odyssey» respeta los clásicos turnos. Los combates surgen de forma aleatoria (salvo cuando se trata de algunos enemigos finales) y no se pueden evitar. Aun así, las formaciones de batalla y los anillos de poder le dan un soplo de aire fresco a esta forma de resolver los enfrentamientos.



LAS FORMACIONES nos permiten defender a los aliados más débiles. A la izquierda aparece el turno de ataque.



LOS ATAQUES FÍSICOS se pueden potenciar con anillos de poder. Basta con pulsar el gatillo derecho en el momento justo.



LA EXPERIENCIA y los tesoros que recogemos después de cada victoria nos sirven para mejorar nuestras habilidades.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL APARTADO TÉCNICO, sobre todo por el diseño de algunos escenarios, sobrecogedores.

EL ARGUMENTO es largo, está lleno de grandes personajes, más de "30 sueños" y giros inesperados.

lo peor

NO ESTÁ DOBLADO, aunque podemos escuchar los diálogos en un montón de idiomas diferentes.

EL SISTEMA DE COMBATE por turnos, y los enemigos aleatorios pueden volverse monótonos.

alternativas

El mejor juego de rol de Xbox 360 es **«Mass Effect»**, aunque está ambientado en el futuro. También realizado por Mystwalker (con diseños de Akira Toriyama) está **«Blue Dragon»**, cuyo desarrollo es muy parecido a «Lost Odyssey». Por último, **«Oblivion»**, que apareció hace años, es una obra maestra.

GRÁFICOS Los personajes están detallados y son muy expresivos, y los escenarios son enormes, aunque la cámara no siempre ayuda. **91**

SONIDO La banda sonora (compuesta por Nobuo Uematsu) es excelente, aunque las voces están en inglés y los efectos son muy simples. **85**

DURACIÓN La duración total, dividida en cuatro DVD, supera las 30 horas. Y podemos alargarlo si cumplimos los retos secundarios. **92**

DIVERSIÓN Un buen argumento y algunos puzzles ingeniosos se mezclan con combates, por turnos y aleatorios, que terminan por cansar. **86**

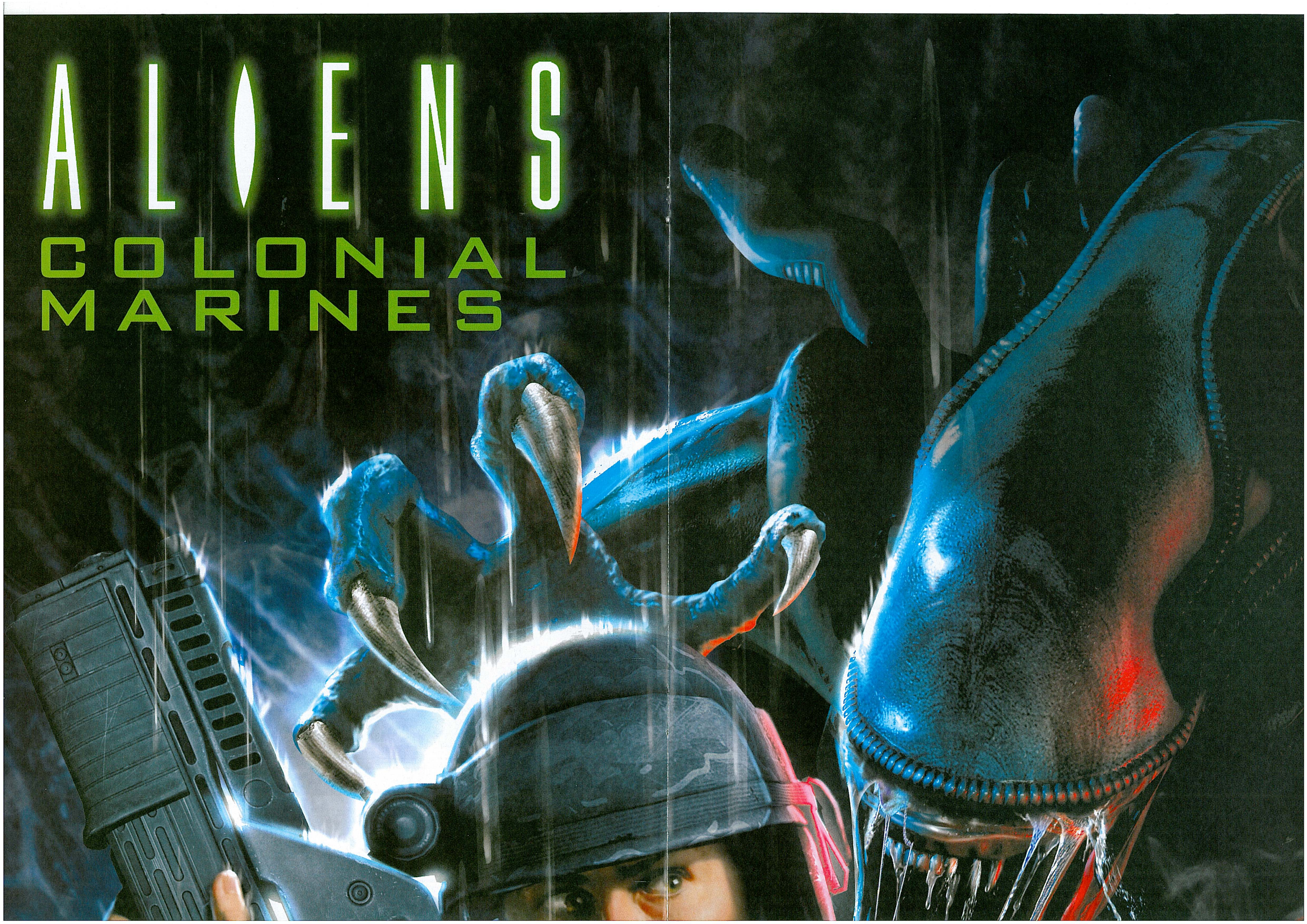
PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

«Lost Odyssey» es un juego sobresaliente, que recupera lo mejor del género y además viene acompañado de un salto técnico impresionante. Claro que la herencia de «Final Fantasy» pesa demasiado sobre él, y se muestra incapaz de sorprendernos. Y es que tanto el sistema de exploración, como los combates e incluso el perfil de los protagonistas nos recuerdan a los anteriores títulos de Square-Enix. Se echan en falta más novedades en su desarrollo, pero nadie puede dudar de que su calidad es innegable.


SEGA
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Aliens: Marines Coloniales are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserv
HOBBY
CONSOLAS


SEGA
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Aliens: Marines Coloniales are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserv
HOBBY CONSOLAS


ALIENS
COLONIAL
MARINES

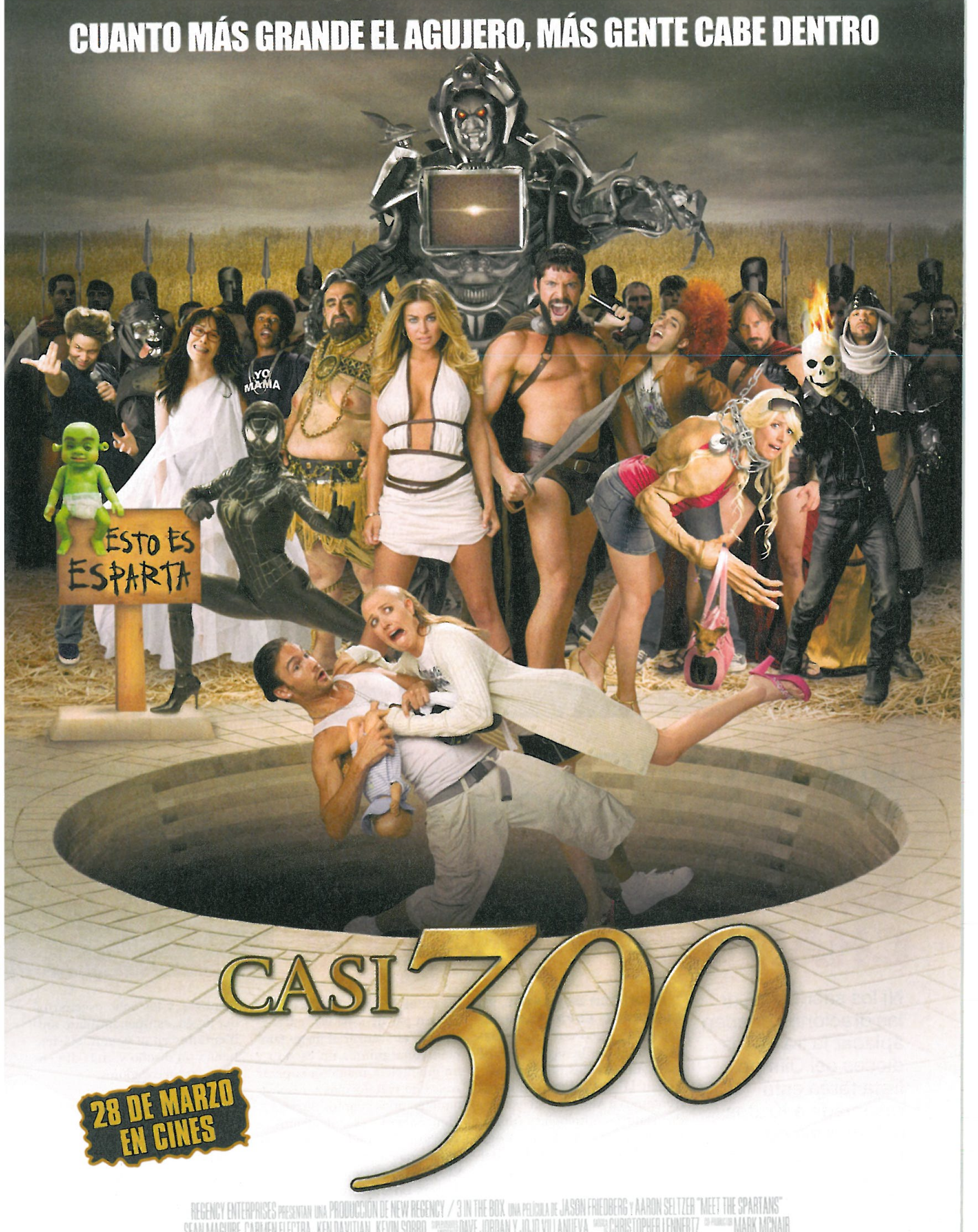

ALIENS
COLONIAL
MARINES


HOBBY
CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS


GOD OF WAR™
CHAINS OF OLYMPUS
18+
www.pegi.info
SONY
God of War ™: Chains of Olympus © 2005 - 2007 Sony Computer Entertainment America Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Ready at Dawn Studios.
God of War is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.


GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS
18+
www.pegi.info
SONY
God of War ™: Chains of Olympus © 2005 - 2007 Sony Computer Entertainment America Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Ready at Dawn Studios.
God of War is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe.



CUANTO MÁS GRANDE EL AGUJERO, MÁS GENTE CABE DENTRO
YO MAMA
ESTO ES ESPARTA
CASI 300
28 DE MARZO EN CINES
REGENCY ENTERPRISES PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE NEW REGENCY / 3 IN THE BOX UNA PELÍCULA DE JASON FRIEDBERG Y AARON SELTZER "MEET THE SPARTANS"
SEAN MAGUIRE CARMEN ELECTRA KEN DAVITIAN KEVIN SORBO DAVE JORDAN Y JOJO VILLANUEVA CHRISTOPHER LENNERTZ MARK MCNAIR
FRANK HELMER PECK PRIOR WILLIAM ELLIOTT SHAWN MAURER ARNON MILCHAN JASON FRIEDBERG Y AARON SELTZER PETER SAFRAN
www.casi300.es
JASON FRIEDBERG & AARON SELTZER

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: 26 de marzo ■ 18+

UNOS COMBATES TITÁNICOS entre Kratos y un ejército de criaturas mitológicas sirven como columna vertebral a esta colosal precuela de «God of War».

UNA AVENTURA DIGNA DE LOS DIOSES

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS



Ni los sacrificios, ni las oraciones pueden aplacar la ira de los dioses del Olimpo. Esta tarea está reservada a Kratos, el fantasma de Esparta, que regresa a la acción, ahora en versión portátil.

■ **EL ORIGEN DE KRATOS, EL GUERRERO ESPARTANO,** se aclara un poco con cada nueva entrega de la saga «God of War». En «Chains of Olympus», "precuela" del original, nos enfrentamos a Morfeo y su ejército de criaturas mitológicas (minotauros, arpías, medusas...) que pretenden derribar al dios del sol y hacerse con el control del Olimpo. Nuestra misión es muy sencilla: tenemos que derrotar a cientos de enemigos armados con un par de espadas "encadenadas" (al avanzar el juego también conseguimos un escudo y un guantelete mágico), superar zonas de plataformas y resolver también unos cuantos puzles.

Sin embargo, este planteamiento "clásico" esconde una aventura grandiosa en todos los sentidos. El sistema de control (combos de tres botones) consigue que disfrutemos al máximo con cada combate, y los ocho escenarios del juego, estupendamente ambientados en la Grecia clásica, tienen un diseño y unas dimensiones sobrecogedores.

→ **LOS ENEMIGOS FINALES NO SE QUEDAN CORTOS.** Desde el basilisco que nos ataca en el primer nivel (el asedio de Atenas) hasta los personajes mitológicos más conocidos, como Perséfone Atlas o Caronte, estas criaturas







EL SISTEMA DE LUCHA, con combinaciones de tres botones, es muy intuitivo. A lo largo del juego podemos utilizar nuevas armas y aprender combos más demoledores.



LAS ZONAS DE PLATAFORMAS y equilibrio son menos numerosas (y más sencillas) que en los juegos anteriores.



EL ARGUMENTO es magistral, y está enlazado con el primer juego y con los mitos griegos, como el de Atlas o Perséfone.

MINIJUEGOS DE HABILIDAD

A lo largo del juego encontramos una serie de retos que se superan pulsando botones en el momento adecuado. Así podemos utilizar máquinas de guerra, e incluso alejar a nuestra hija, Calíope, de nuestros recuerdos.



PARA MANEJAR EL ARIETE primero debe colocarlo frente a la puerta y después empujarlo "machacando" el botón círculo.



ROMPER LAS CADENAS es más fácil de lo que parece si alternamos los botones L y R siguiendo un ritmo constante.

VIAJE POR EL OLIMPO

Aquí os mostramos alguno de los ocho enormes escenarios del juego:

1. EL HADES, que ya aparecía al final del primer juego, nos ofrece una nueva perspectiva.

2. EL TEMPLO DE HELIOS, donde transcurre la parte central del juego, sirve de unión entre las zonas "reales" como Atenas y Maratón, con los escenarios mitológicos.

3. LAS CUEVAS DEL OLIMPO tienen este impresionante aspecto. La mitad se encuentra sumergida bajo el agua.

consiguen hacernos temblar, por su aspecto y su dureza. La clave de estos enfrentamientos está en debilitar a golpes a estos titanes para poder realizar movimientos especiales que acaben con ellos, como derribar una pared o reflejar un rayo de sol con el escudo.

Los momentos más dramáticos también se han convertido en secuencias de acción, que sólo superamos pulsando los botones en el momento adecuado. Estas escenas encajan en el estupendo guión de «Chains of Olympus», e incluyen algunos momentos "salvajes" o subidos de tono que recuerdan el tono adulto del UMD.

→ LOS ASPECTOS TÉCNICOS SON PORTENTOSOS. La pantalla de nuestra PSP se convierte en un cine donde podemos presenciar las batallas más espectaculares. Por un lado las animaciones de Kratos son rápidas y fluidas,

KRATOS →

EL FANTASMA DE ESPARTA se pone al servicio de los dioses una vez más para recuperar su vida mortal. En el juego sabremos más detalles sobre su pasado.

ENEMIGOS MITOLÓGICOS

La presencia de gigantescos enemigos finales ha sido constante en la saga «God of War», y esta tercera entrega no es diferente. Aunque no sean tan numerosos como otras veces, son aterradores.



EL BASILISCO ataca la ciudad de Atenas bajo las órdenes de un comandante persa. Es el primer enemigo final que encontramos.



ATLAS, que ya aparecía en «God of War II», intentará detenernos con su portentosa fuerza, que le permite sostener el mundo.



EL BARQUERO DEL INFIERNO, Caronte, utilizará su máscara dorada para evitar que salgamos de sus dominios con vida.



BAJO LAS AGUAS Kratos también puede respirar gracias a la Lanza de Tritón. Así se desarrolla casi todo un nivel.



EL DISEÑO DE LOS PUZLES está perfectamente integrado en el escenario. No todo iban a ser bloques y palancas.



LOS EXTRAS incluyen nuevos trajes para Kratos, un nivel de dificultad, galerías de imágenes y vídeos con el "making of".



LA BRUTALIDAD de Kratos y el tono "picante" de algunas escenas hacen que sea un juego sólo para adultos.



EL APARTADO TÉCNICO es sencillamente espectacular. La cantidad de efectos y el tamaño de los enemigos os van a dejar boquiabiertos.



CÍCLOPE

Los enemigos del juego están basados en la mitología griega. Además de este guerrero de un solo ojo nos enfrentamos a arpías, medusas y minotauros.

los escenarios tienen cientos de detalles y el tamaño de los enemigos es difícil de asimilar. A lo largo de las 8 horas que dura «Chains of Olympus» (según la dificultad) asistimos a un desfile de efectos como reflejos, niebla volumétrica, luces, explosiones... que nos han dejado helados. ¡No imaginabais que vuestra consola sería capaz de este despliegue!

El sonido está a la altura, tanto por el estupendo doblaje al castellano (que consigue sumergirnos en esta tragedia griega con recursos como el narrador) como por su épica banda sonora, que combina temas de los juegos anteriores con nuevos arreglos corales.

«CHAINS OF OLYMPUS» ES EL COLOFÓN PERFECTO para esta genial saga (en espera de que «God of War» de el salto a PS3), aunque hemos echado en falta algunos elementos que sí aparecían

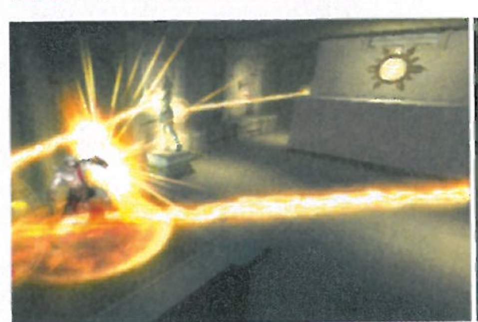


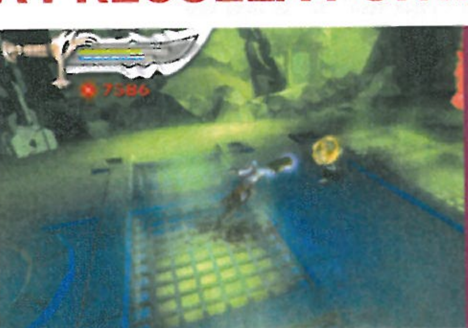
LOS EFECTOS en tiempo real como el fuego, la sombra de nuestro protagonista, el humo o el reflejo sobre las baldosas del suelo, son constantes durante la aventura.





LA ESPECTACULARIDAD DE LA SAGA SE MANTIENE EN ESTA PRECUELA PORTÁTIL





LAS ARMAS DE KRATOS se multiplican gracias a un genio, el escudo de Helios (izq.) que refleja la luz del sol, y un poderoso guantelete, a la derecha, que nos permite derribar muros.

MOMENTOS MUY ÉPICOS

La saga «God of War» es conocida por brindarnos algunos de los mejores momentos que se pueden vivir frente a un videojuego, y esta entrega portátil no iba a ser una excepción. Aquí destacamos alguno de esos instantes que os harán tragar saliva, bien por su espectacularidad, su dificultad o por su enorme carga emotiva.



EL ASEDIO DE ATENAS al comienzo del juego nos sorprende con una flota persa que se acerca por el mar.



EL COMBATE CONTRA LOS CÍCLOPES es uno de los recursos más espectaculares. Se repite varias veces a lo largo del juego.



LOS RECUERDOS DE CALÍOPE, la pequeña hija de Kratos, contienen algunos momentos capaces de emocionarnos.

en la segunda entrega, especialmente los niveles de vuelo en Pegaso o la posibilidad de ralentizar el tiempo. Aun así, es tan intenso que desde los primeros compases nos sumerge en su desarrollo.

No sólo es uno de los mejores juegos de todo el catálogo de PSP, sino que es una obra maestra que marcará un hito en el género de las aventuras de acción. Un juego que justifica por sí solo la compra de la consola. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL APARTADO TÉCNICO** parecía impensable para una portátil. No deja de sorprendernos.
- **EL SISTEMA DE COMBATE,** no deja de evolucionar. Es fácil de aprender y difícil de dominar.

lo peor

- **NO HAY NIVELES DE VUELO,** ni planeamos con las alas de Ícaro. Tampoco podemos parar el tiempo.
- **ES MÁS CORTO** que las dos entregas anteriores, aunque tiene varios trajes y extras ocultos.

alternativas

Últimamente hemos visto grandes aventuras en PSP, como **«Silent Hill Origins»** o **«Metal Gear Portable Ops»**, aunque ninguna de ellas alcanza el nivel de **«Chains of Olympus»**. En un estilo diferente, más abierto pero no tan detalladas, las dos entregas de **GTA** (**«Liberty City Stories»** y **«Vice City Stories»**) también son sobresalientes.

GRÁFICOS Los mastodónticos enemigos finales presiden un despliegue visual como nunca habíamos visto en la portátil de Sony. **96**

SONIDO La narradora y el estupendo doblaje al castellano se completan con una banda sonora que pone los pelos de punta. **94**

DURACIÓN La aventura ronda las 8 horas, aunque podemos desbloquear trajes para Kratos, extras y nuevos modos de dificultad. Repetiréis. **87**

DIVERSIÓN Los combates no dan un segundo de respiro, los puzles están perfectamente integrados en el escenario y el argumento se sale. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 95

valoración

Parecía imposible trasladar un juego tan grande y ambicioso como «God of War» a una consola portátil. Y con esta entrega no sólo hemos comprobado que se puede hacer, sino que incluso se ha creado una secuela magistral, obligatoria para cualquier seguidor del personaje de Kratos. Dejando a un lado su sobresaliente apartado técnico, «Chains of Olympus» es un juego que nos atrapa por su desarrollo y por su guión, una aventura que tardaréis en olvidar. Absolutamente imprescindible.

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ GRASSHOPPER ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16+

EL ESTILO DE LOS PERSONAJES será una de las claves de esta original aventura, en la que nuestro principal objetivo es acabar con los diez matones más importantes de Santa Destroy.

UN MATÓN CON ESTILO

NO MORE HEROES



Para ocupar el primer puesto en la lista de «No More Heroes» no hay que vender más discos que nadie, ni vestir con más elegancia, sino acabar con nuestros rivales a golpe de espada.

■ **TODA LA CHULERÍA Y EL SENTIDO DEL HUMOR** de Travis Touchdown, el protagonista de «No More Heroes», no son suficientes para convertirle en el número uno de su profesión; antes tiene que eliminar a los diez matones más peligrosos de Santa Destroy. Para ello cuenta con una espada láser, una impresionante moto futurista que podemos conducir libremente por la ciudad y la ayuda de la enigmática Sylvia Chrystel, una chica que nos va informando de lo que ocurre a lo largo de toda la aventura.

El desarrollo de «No More Heroes» recuerda a otros juegos tipo "sandbox" como «GTA»: primero tenemos que cumplir distintos trabajos (desde recoger cocos a cortar el césped) para ganar dinero, y así pagar la cuota para enfrentarnos con el enemigo de turno. Entonces el sistema de juego cambia radicalmente y nos vemos inmersos en una serie de combates a espada, en los que tenemos que demostrar nuestra habilidad con el mando de Wii.

→ **EL MANEJO DE LA ESPADA ES MUY SENCILLO.** En lugar de agitar el mando como si fuera un arma, realizamos los golpes básicos con el botón A, y sólo movemos las muñecas para rematar a los enemigos. También tenemos que mover Wiimote y nunchako





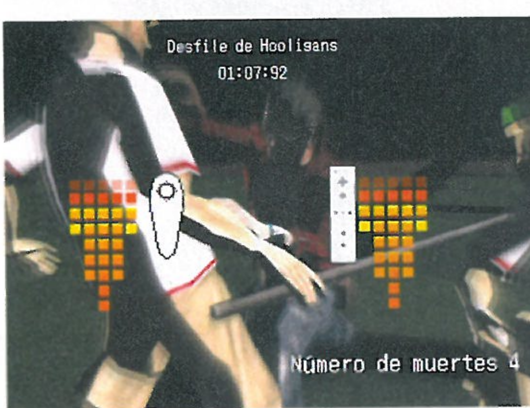




EL APARTADO TÉCNICO destaca por el uso de la técnica "toon-shading", que recuerda a dibujos animados con colores y sombras muy contrastados.



EL SENTIDO DEL HUMOR juega un papel fundamental en el juego. ¿Qué os parecería un campo de minas en la playa?



EL CONTROL aprovecha el sensor de movimientos en momentos puntuales, como las llaves de lucha libre.

PERSONAJES DE PELÍCULA

Travis Touchdown se reparte el protagonismo con unos personajes secundarios de lujo. Además de su personalidad, pueden presumir de un estilo visual impecable.



SYLVIA CHRISTEL le pone un toque picante al juego. Ella es nuestra "jefa" y amor platónico.



LOS ENEMIGOS FINALES tienen un diseño muy original, como un "vaquero cantante" o este héroe.





UNA CIUDAD A NUESTROS PIES

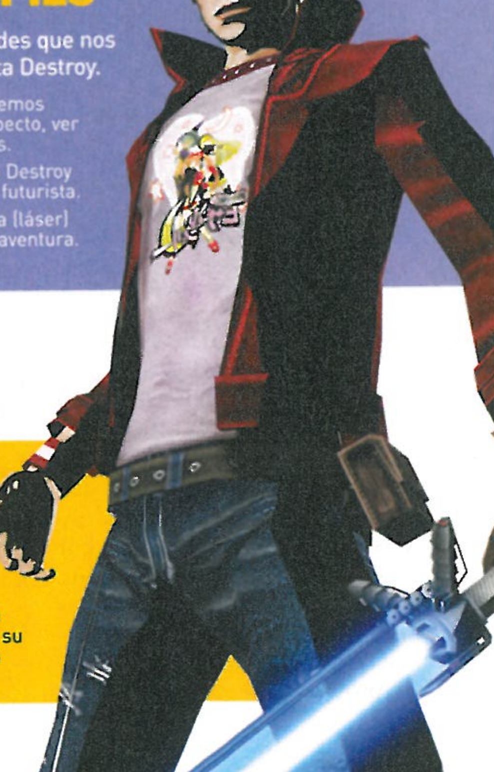
Estas son las posibilidades que nos ofrece la ciudad de Santa Destroy.

1. **EN NUESTRA CASA** podemos equiparnos, cambiar de aspecto, ver vídeos o coleccionar objetos.
2. **PARA PASEAR** por Santa Destroy debemos pilotar esta moto futurista.
3. **LOS COMBATES** a espada (láser) animan el desarrollo de la aventura.

para realizar llaves de lucha libre o para superar algunos minijuegos, pero en general el sistema de control es "convencional".

Todo lo contrario ocurre con el apartado técnico, que alterna unos diseños de dibujos animados con recursos "pixelados" que parecen sacados de un juego de 8 bits. Esto es sólo uno de los elementos que le dan personalidad a «No More Heroes». Personajes y diálogos son dignos de una película de Tarantino, especialmente nuestros rivales (desde un falso superhéroe a una colegiala samurái). ¡Si hasta para salvar la partida tenemos que hacer una visita al "excusado"!

→ ESTE PECULIAR SENTIDO DEL HUMOR hace que «No More Heroes» no deje nadie indiferente. Aunque no ofrece tanta libertad de acción como otras aventuras de su género (los trabajos se repi-



TRAVIS →

EL PROTAGONISTA del juego quiere convertirse en el matón más importante de la ciudad y conseguir el amor de Sylvia, su ayudante. Para ello cuenta con su espada láser, su moto y toda la chulería que podáis imaginar.



PARA GOLPEAR presionamos el botón A, hasta que debilitamos a nuestro oponente y acabamos con él con un simple golpe de muñeca. También podemos hacer llaves de wrestling.

■ EL CARISMA DE LOS PERSONAJES NOS ANIMA A AVANZAR EN ESTA AVENTURA ■



LA CONDUCCIÓN se realiza con el stick analógico del nunchako (y los botones A y B) y resulta bastante imprecisa.



PODEMOS COMPRAR vídeos, ropa y nuevas espadas en algunas tiendas, aunque no hay demasiadas en esta ciudad.

TRABAJOS Y MINIJUEGOS

Para añadir algo de variedad a tantos combates, el desarrollo de «No More Heroes» está salpicado de minijuegos. Además, antes de embarcarnos en un "trabajito" para mejorar nuestra posición en el ranking, tenemos que ganar dinero llevando a cabo tareas como recoger cocos o buscar minas.



PODEMOS JUGAR CON UN GATO meneando con el mando inalámbrico este "plumero".



LOS TRABAJOS, como servir gasolina, buscar minas o cortar el césped, son muy originales.



EL GIMNASIO nos permite mejorar nuestras habilidades de combate y ganar salud extra.

ten y no hay muchas tiendas), es fácil cogerle cariño a su protagonista y "engancharse" hasta conocer el final de la historia.

En definitiva, se trata de una aventura fresca y original, que no destaca tanto por los apartados técnicos o jugables, sino por la complicidad con el jugador. Pero si ya estáis cansados de los juegos llenos de mafiosos y personajes arquetípicos, seguro que su propuesta os convence.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS PERSONAJES,** tanto Travis como sus rivales, tienen un diseño genial, con una gran personalidad.

■ **SU GRAN SENTIDO DEL HUMOR** y la cantidad de guiños que encontrarán los jugones.

lo peor

■ **EL DESARROLLO** es poco variado, y además la ciudad de Santa Destroy tiene un aspecto vacío.

■ **EL SISTEMA DE CONTROL** es muy básico y no aprovecha el sensor de movimientos de la consola.

alternativas

Las dos propuestas más parecidas son **«Scarface»** y **«El Padrino»**, basadas en sendas películas de mafiosos. Ambos son superiores en los apartados técnicos, pero ninguno de ellos resulta tan original como **«No More Heroes»**. **«Driver Parallel Lines»**, más centrado en la conducción, tampoco está nada mal.

■ **GRÁFICOS** El estupendo diseño de los personajes principales contrasta con una ciudad semivacía. Además, los enemigos se repiten. **79**

■ **SONIDO** La banda sonora electrónica y unos buenos efectos encajan perfectamente con el estilo del juego, pero no está doblado al castellano. **82**

■ **DURACIÓN** Podemos acabarlo en unas 12 horas, aunque también hay trabajos y objetos coleccionables que multiplican la duración. **85**

■ **DIVERSIÓN** El carisma de su protagonista, su sentido del humor y algunos minijuegos rematan unos combates intensos y divertidos. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 84

valoración

Está claro que «No More Heroes» no es un juego para todos los públicos. Su mayor atractivo está en el diseño de los personajes, su especial sentido del humor y la cantidad de guiños para los jugones "de toda la vida". Pero, lamentablemente, su apartado técnico no es nada del otro mundo y tanto las posibilidades de la ciudad como el uso del Wiimote están muy limitados. Quizá merezca la pena probarlo antes de lanzarse a por él, aunque lo que sí os podemos garantizar es que nunca habéis jugado nada parecido.

■ SHOOT'EM UP ■ EPIC/MIDWAY ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16

DIFERENTES GRUPOS vienen dispuestos a combatir a muerte. Los héroes del modo Campaña son los Ronin, pero en multijugador podemos elegir a tipos duros como estos de aquí.

MÁS QUE ACCIÓN, FRENESÍ

UNREAL TOURNAMENT III



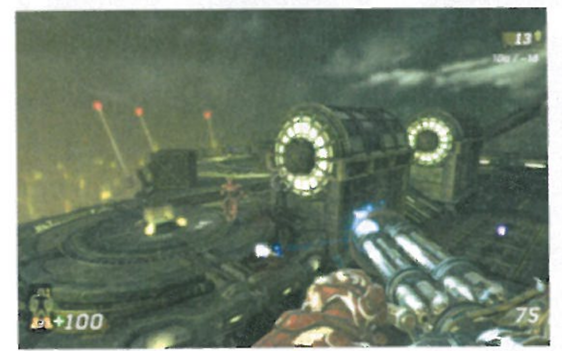
En este torneo no hay lugar para la descalificación: o salís con vida o en muchos pedacitos. Por suerte, tenéis jugadores de todo el planeta con los que podéis practicar vuestra puntería.

■ **LOS DISPAROS MÁS MULTITUDINARIOS** y cardiacos regresan a las consolas después de casi 3 años de ausencia (el discreto «Unreal Championship 2» salió en Xbox en 2005). En este tiempo la saga ha progresado en PC, y a nosotros nos toca disfrutar del capítulo más actual y completo, pensado para los amigos de los disparos rápidos en primera persona. Como ya es costumbre, la mayor diversión está en el salvaje modo multijugador, donde un solo pestañeo puede hacernos caer fulminados ante nuestros rivales. Para evitar eso hemos de tener rapidísimos reflejos a la hora de usar nuestras armas. Los veteranos de la saga ya las conocerán: el cañón antiaéreo, la ametralladora, el Bio-Rifle... Todos vienen equipados con disparos secundarios, pero tampoco faltan otros items clásicos de la serie, como las mejoras parciales de armadura, las botas de super salto o el potenciador de daños. Si lo usamos todo sabiamente, podremos dar caña a los demás y oír eso de "doble muerte" o "¡matanza indiscriminada!"

→ **EL MODO CAMPAÑA ES LA ALTERNATIVA** para jugar en solitario. En él se cuenta la historia de Reaper, un miembro del equipo Ronin, en su lucha contra los Axon y los Necris. En este modo



AL USAR VEHÍCULOS o el patín Hoverboard la vista pasa a ser en tercera persona. En este último caso podemos engancharnos a vehículos aliados.



LOS GRÁFICOS se basan en el motor Unreal Engine («Bioshock», «Gears of War»). El resultado es muy vistoso.



CAPTURAR LA BANDERA es un modo más sencillo que el Guerra, pero resulta igualmente divertido.

EL MODO CAMPAÑA

Si queréis dar algo de caña por vuestra cuenta, en este modo podéis combatir contra decenas de "espabilados" bots en pruebas de todo tipo. Las espectaculares escenas de corte nos ponen al día de este particular lucha.



REAPER es el protagonista. Como Ronin, ha de luchar contra los Necris y Axon ayudado por su hermana y el resto de su equipo.



DESDE EL MAPA consultamos las misiones superadas y las disponibles. También podemos liberar ventajas en combate.

2



3



BATALLAS A TU MEDIDA

Podemos personalizar el juego de muchas formas:

1. **MODOS:** 6 posibilidades multijugador, además del modo Campaña.
2. **CONTROL:** Se puede mover el Sixaxis para el Redentor y el patín. También admite teclado y ratón.
3. **ESCENARIOS:** Podemos descargar mapas gratis creados por los usuarios.

podemos elegir determinadas misiones y usar "cartas" que nos dan ventaja: menos enemigos, mayor potencia de ataque, etc. Aunque no es tan divertido como competir contra jugadores humanos, los enemigos son bastante listos y las misiones suponen un reto.

→ **PERO COMBATIR CON LOS DEMÁS ES LO MEJOR.** Podemos jugar por Internet o en red local, aunque incomprensiblemente no se puede a pantalla partida. La oferta de modos de juego y configuraciones es más que buena: los modos incluyen Deathmatch individual o por equipos, Captura la Bandera normal o con vehículos, Duelo (incluso uno contra uno) o el nuevo modo Guerra. En éste los equipos han de destruir y conquistar núcleos de energía en un orden concreto para apoderarse del mapa. Para que todo resulte más completo, se han incluido

REAPER →

EL LIDER DE LOS RONIN es un tipo duro que busca venganza por la carnicería de sus allegados por culpa de los Axon. Él, su hermana y su amigo Othello combatirán a muerte para vencer.





LOS ESCENARIOS tienen rutas secretas que llevan a items valiosos o a pillar al rival por sorpresa. Acabaréis por saberos los mapas principales de memoria.





¡VAMOS A ARMARLA!

Las armas siempre han sido un estupendo aliciente en la saga. Casi todas repiten de episodios previos y están equipadas con un ataque secundario.



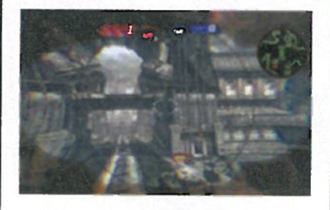
LINK GUN lanza bolas de plasma o un rayo capaz de desintegrar al rival con 2 segundos de contacto.



BIO-RIFLE suelta ácido que se queda en suelo y paredes hasta que alguien las toca.



EL ANTIAÉREO lanza varios proyectiles que rebotan en la pared para causar más daño.



REDENTOR causa una brutal explosión. Se puede controlar la trayectoria con esta cámara.

LOS RÁPIDOS COMBATES SE MEJORAN CON LOS VEHÍCULOS Y LOS ITEMS





LOS VEHÍCULOS son la principal novedad. Hay desde prácticos hovercrafts hasta enormes naves bípedas. Todos se pueden usar (y destruir) cuando se quiera y suelen tener un poder de ataque alto.

montones de vehículos nuevos (tanques, aerodeslizadores y mucho más) y hasta un patín volador. Pero, además, es posible personalizar el aspecto de nuestro héroe, elegir jugar con teclado y ratón, bajar el juego al disco duro para agilizar tiempos de carga... incluso bajarse mapas y "mods" de internet, todo gratuito. Así, aunque parece un juego de tiros de los de siempre, la variedad y la mejor acción son las reinas aquí.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA ACCIÓN** es constante y muy intensa. Nada de estrategia: aquí importan los reflejos y la habilidad.
- **LAS DESCARGAS** de contenido de usuarios, gratis. Toda una novedad en las videoconsolas.

lo peor

- **LA INCOMPATIBILIDAD** con la versión PC, lo que restringe el acceso a algunas partidas online.
- **NO HAY PANTALLA PARTIDA.** Para jugar con colegas, ha de ser por red local o vía Internet. Una pena.

alternativas

Vosotros habéis coronado en los Hobby Premios a **«Call of Duty 4»** como el rey de los juegos online, y su modo Campaña es mucho mejor que el de este juego. También es interesante el modo cooperativo de **«Army of Two»**. No dejéis pasar **«Warhawk»** y **«Resistance»**, que admiten duelos de hasta 32 participantes, el doble que este juego.

GRÁFICOS El Unreal Engine mueve mapas grandes y detallados, donde las explosiones y los efectos nos inundan. Los modelos son buenos. **89**

SONIDO Voces en castellano divertidas acompañan a las contundentes explosiones. La música, sin sorprender, ambienta muy bien. **88**

DURACIÓN La Campaña tiene 6 largos capítulos, mientras que el multijugador, gracias a los mapas descargables, puede duraros toda la vida. **95**

DIVERSIÓN La acción es intensa siempre, pero con rivales humanos el "pique" es seguro. En contadísimas ocasiones hay problemas de retardo. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

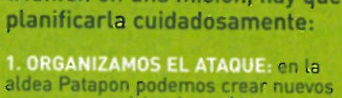
Esta saga es una institución en PC por sus batallas multijugador y por fin podemos disfrutar en consola de un juego a su altura. Pelear por Internet es rápido e intenso, además de espectacular. Todo esto se debe a las armas (vistas en juegos previos, pero en fin) y al excelente diseño de niveles. Sus peros son que al final no sea compatible con PC (sólo se puede jugar contra otras PS3) y que no haya pantalla partida, pero ante el aluvión de opciones y mapas, la recomendación para fans de los "shooters" resulta obligada. Muy divertido.


ATARI

■ ESTRATEGIA ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7+



ASÍ SE LIDERA UNA TRIBU



Para conseguir que los Patapon triunfen en una misión, hay que planificarla cuidadosamente:

1. **ORGANIZAMOS EL ATAQUE:** en la aldea Patapon podemos crear nuevos guerreros, revivir a los caídos o participar en minijuegos.
2. **ELEGIMOS LAS UNIDADES:** cada tipo de guerrero resulta más o menos adecuado según la misión, por lo que hay que escoger cuidadosamente.
3. **ATACAMOS EL OBJETIVO:** finalmente, guiamos a nuestros Patapon hacia la victoria al ritmo de los tambores.



EN ESTE DIVERTIDO TÍTULO debemos seguir el ritmo y tocar diversas canciones para dar órdenes a los Patapon. ¡Bajo nuestro mando son imparables!

NUNCA FUE TAN DIVERTIDO JUGAR A SER DIOS

PATAPON

Este primitivo pueblo lleva mucho tiempo buscando a una divinidad que pueda guiar sus pasos al ritmo de los tambores. ¿Estáis dispuestos a asumir el reto?



BATALLA

Los enemigos finales son gigantescos, pero ya sabéis que la unión hace la fuerza, y con nuestra ayuda los Patapon podrán vencerles.

ESTE JUEGO ES UN GRAN EJEMPLO de cómo una premisa aparentemente simple puede dar lugar a una experiencia enormemente divertida. En el papel de Dios de los Patapon, una tribu de primitivas criaturas con un solo ojo, debemos liderarles en su viaje hasta el confín de la Tierra. Para darles órdenes con soltura hay que manejar el elemento clave del juego: el ritmo. Con cada botón usamos un tipo diferente de tambor, que combinamos para tocar las distintas canciones y así dirigir a nuestro ejército en miniatura. Cada melodía corresponde a una orden distinta (atacar, protegerse, caminar, huir...), y tenemos que combinarlas adecuadamente para llegar al final de los niveles. Además, debemos sincronizar las pulsaciones con los cantos de los Patapon para lograr que la orden sea efectiva, y podemos encadenar varias canciones para hacer combos que nos lleven al modo Fever (un estado especial en el que nuestras criaturas son más fuertes, rápidas y resistentes).

PODEMOS LLEVAR TRES TIPOS DE PATAPON en cada misión, aunque hay seis unidades distintas, cada una con sus habilidades. Además, estas criaturas son más o menos poderosas según los objetos que hayamos usado para crearlas, y debemos elegir el equipo que lleva cada







LOS MILAGROS nos permiten controlar a placer las condiciones meteorológicas, como la lluvia o el viento.



EN EL MODO FEVER nuestros Patapon serán más efectivos. Alcanzarlo y mantenerlo es imprescindible para vencer.



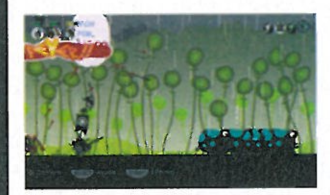
HAY VARIOS TIPOS DE GUERREROS, cada uno con habilidades y ataques específicos que tenemos que combinar.





TAREAS DE UN PATAPON

Para guiarlas al confín de la Tierra, debemos ayudar a estas criaturas a superar diversas dificultades. Estas son algunas de las misiones en las que necesitan nuestra ayuda:



LA CAZA es necesaria para conseguir carne y otros objetos que permiten crear guerreros.



LOS ENFRENTAMIENTOS contra los zigotons, nuestra perversa tribu rival, son habituales.



LOS JEFES FINALES son tan descomunales como difíciles. Derrotarlos es toda una hazaña.



LOS MINIJUEGOS son variados además de divertidos, y en ellos podemos obtener objetos.

una (armas, casco, escudo). Esto añade un componente estratégico importante que hay que dominar para completar las misiones.

Otro elemento presente en el juego es el sentido del humor, tanto en los diálogos (en un perfecto castellano) como en las acciones y la forma de moverse de nuestros Patapon. Esta original y divertida propuesta os enganchará de tal manera que las melodías no saldrán de vuestra cabeza. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **ENGANCHA A TOPE.** No os podréis despegar de vuestra PSP.
- **LA PROFUNDIDAD** que tiene, que presenta elementos de juego de rol como experiencia, múltiples objetos que combinar, atributos, etc.

lo peor

- **HAY QUE REPETIR MISIONES** para ganar experiencia y objetos, así que toca volver atrás con frecuencia.
- **NO PODEMOS PAUSAR** el juego, y aunque las fases no son muy largas, resulta un fastidio.

alternativas

Si os gusta el género musical, en PSP podéis disfrutar de dos divertidas conversiones de PSone: **«Parappa the Rapper»** y **«Gitaroo man lives!»**. Si lo que os tira más es el componente estratégico, probad con el incombustible **«Lemmings»**. Por último, un título similar en estética y originalidad es el excelente **«Locoroco»**.

- **GRÁFICOS** Son bonitos, aunque no espectaculares. Los personajes están diseñados de forma original, carismática y desenfadada. **85**
- **SONIDO** Las melodías que salen de nuestro tambor son tan simples como pegadizas, y los Patapon se lucen con sus entusiasmados gritos. **89**
- **DURACIÓN** Sus misiones y jefes finales son difíciles, así que os llevará una buena temporada superarlo. No os cansaréis de jugar. **94**
- **DIVERSIÓN** El control es sencillo y la mecánica de juego es tan simple que engancha como pocos. Además, resulta todo un reto. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

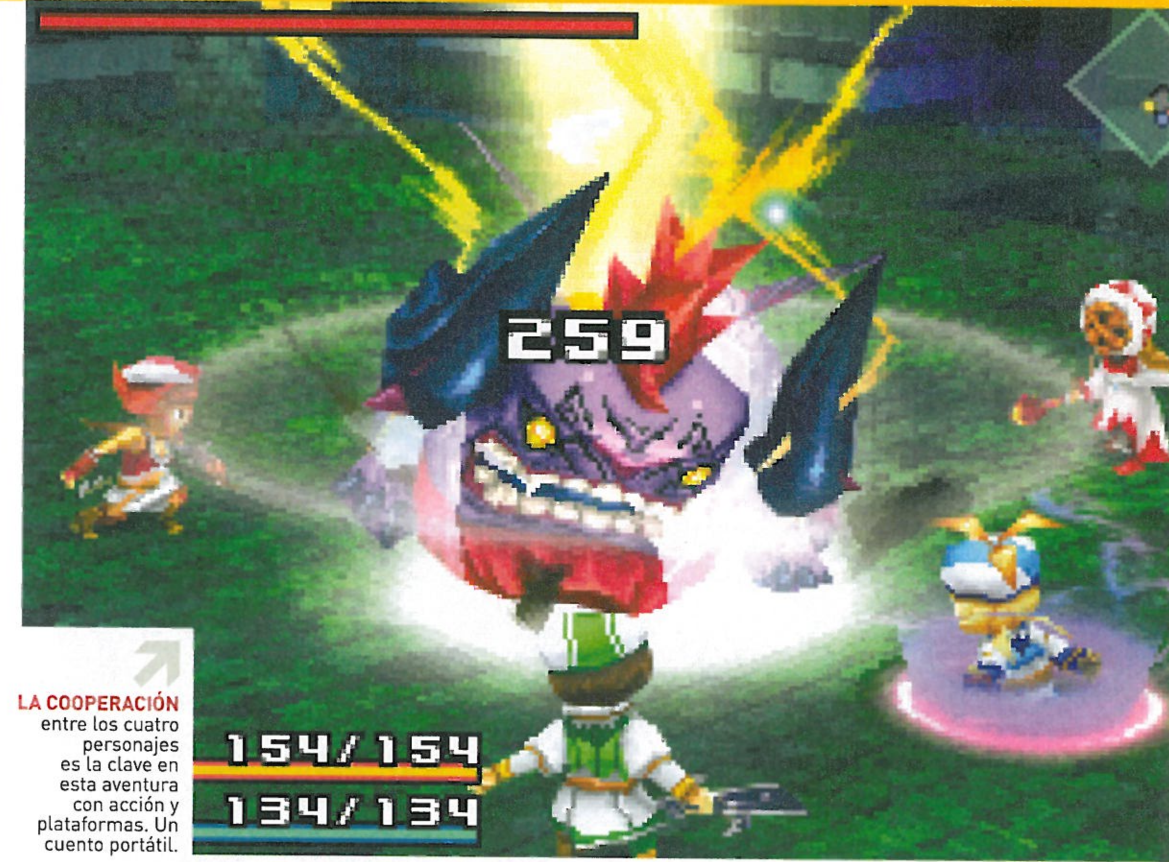
«Patapon» merece nuestros más sinceros elogios: ha conseguido realizar una propuesta de juego novedosa y llevarla a cabo de una manera excelente. Su sistema de juego, aparentemente simple, esconde unas posibilidades de modificación y personalización casi infinitas. Además, la sencillez de su control apela a todo tipo de jugadores y hace que parar de jugar nos cueste cada vez más. Y no olvidamos el encanto de los simpáticos Patapon. No os quedéis sin probarlo, porque es de lo mejor que podéis encontrar para PSP.

■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+









LA COOPERACIÓN entre los cuatro personajes es la clave en esta aventura con acción y plataformas. Un cuento portátil.

FANTASÍA A CUATRO BANDAS

FINAL FANTASY CC: RING OF RATES

Decid adiós a las largas horas de rol con combates por turnos. «Final Fantasy» es más cañero y táctil en su nuevo paso por DS.

■ **ESTE ÚLTIMO «FINAL FANTASY» ES UNA SECUELA** del que salió en GameCube hace 4 años. Narra la historia de Yuri y Chelinka, dos mellizos inseparables que cuentan con el poder de unos cristales mágicos, y debemos acompañarlos en una cruzada que devolverá el control del reino a sus verdaderos dueños.

Este argumento se plasma en un juego de rol en tiempo real que mezcla los elementos clásicos del género (evolución de personajes, equipamiento y creación de objetos y armas...) con mucha acción, plataformas y algún que otro puzle. A medida que aprendemos nuevas habilidades y se suman personajes a la aventura, aumentan las funciones de la pantalla táctil. Cambiar de protagonista o realizar movimientos especiales (cada protagonista cuenta con características únicas que debemos combinar para avanzar) son algunos ejemplos.

→ **LA COOPERACIÓN ENTRE LOS CUATRO PERSONAJES** es la clave para superar las mazmorras de «Ring of Fates». Podemos hacerlo bien solos o en modo cooperativo con otros tres colegas, sin duda lo más destacable y divertido del juego. Otra de sus virtudes es el excelente apartado técnico (buenos gráficos en 3D y acertadas

¡A FANTASEAR!

Hasta cuatro personajes a la vez, hechizos y habilidades especiales... ¡y hay mucho más!

1. **LA ACCIÓN** se desarrolla en la pantalla de arriba (con la cruceta y los botones atacamos y activamos las habilidades especiales), mientras que abajo controlamos las magias y equipo.
2. **CADA PERSONAJE** cuenta con movimientos únicos que nos ayudan a avanzar en la aventura. Combinadlos.
3. **LOS RETOS SECUNDARIOS** van desde coleccionar sellos moguris hasta fabricar objetos de lo más extraño.





YURI

Este pequeño infante encierra un potencial enorme. Acompañado de su hermana Chelinka y sus amigos Alh y Meeth debe devolver la paz en el reino. Valiente e impetuoso.





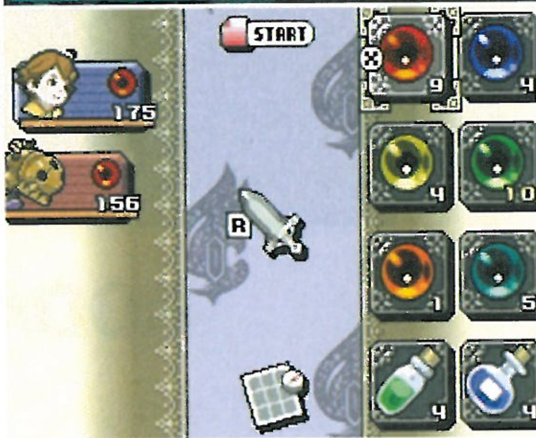


EL MOTOR GRÁFICO genera sólidos entornos en 3D con personajes bien animados y de gran detalle. Excelente.





LAS MAZMORRAS están plagadas de enemigos. Todas finalizan con un enfrentamiento contra un jefe final.



LA DOBLE PANTALLA no llega a resultar cómoda para manejar los elementos del juego. El control es mejorable.

UN ANTES Y UN DESPUÉS...



DE NIÑO nuestra potencia es limitada, con acceso a armas y hechizos de escasos daños. Sirve de tutorial.



AÑOS MÁS TARDE la evolución de Yuri se nota no solo en las voces digitalizadas, sino en su maestría en combate.

ESCUADRÓN MÁGICO

Un buen equipo es la clave para conseguir la victoria. Los personajes están bien equilibrados y deben ayudarse para avanzar.



YURI es perfecto para enfrentamientos cara a cara. Muy poderoso con la espada.



ALH es un Yuko que resulta útil para ataques largos y para activar plataformas invisibles.



GNASH utiliza un arco como arma y su mayor virtud radica en su agilidad y su doble salto.



MEETH es experta en la alquimia (fabrica magicitas). Las ollas mágicas son su fuerte.

melodías), acompañado de una mecánica muy sencilla, con elementos roleros muy simplificados. Sin embargo, el control se vuelve muy complicado una vez alcanzamos la mitad del juego, algo que empaña el resultado final. Por lo demás, el argumento y los retos secundarios mantienen el interés e invitan a jugar una y otra vez. Una aventura directa, sencilla y muy divertida, que seguro que no defraudará a ningún jugón. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN**, marca de la casa. Gráficos, argumento y melodías también destacan.

■ **LA COOPERACIÓN** entre los cuatro personajes. Se ha alcanzado un equilibrio perfecto entre ellos.

lo peor

■ **EL CONTROL** es bastante lioso cuando manejamos a todos los protagonistas. Os faltarán manos.

■ **LA DIFICULTAD** es perfecta para novatos, pero a los más exigentes les durará 15 horas. Se hace algo corto.

alternativas

Si sois seguidores de **«Final Fantasy»**, en NDS podéis encontrar el remake de **«FF III»** y **«FFXII: Revenant Wings»**. Sin embargo, el primero opta por los clásicos combates por turnos, mientras que el segundo se inclina más hacia la estrategia. Si queréis una aventura de la buena, no dudéis y haceros con **«The Legend of Zelda: Phantom Hourglass»**.

■ **GRÁFICOS** De diseño similar al del juego de GameCube, el motor 3D se mueve con bastante fluidez. Sólo se ralentiza en contadas ocasiones. **92**

■ **SONIDO** Las melodías no son las mejores que ha visto un «Final Fantasy», pero acompañan a la perfección en todo momento. Voces mejorables. **86**

■ **DURACIÓN** Volveréis a visitar cada mazmorra para encontrar a los moguris. No es muy largo (10-15 horas) pero tiene un buen multijugador. **85**

■ **DIVERSIÓN** Engancha por su diversión directa. Echamos en falta un mejor control y mayor duración y profundidad en el modo historia. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

Cuando juegas por primera vez a «Ring of Fates» te das cuenta que no estás ante un «Final Fantasy» al uso. La acción, puzles y plataformas conforman el eje de la aventura, dejando los elementos básicos del rol en consola a un lado. Diversión directa y sin complicaciones, accesible para todos los públicos y con un control intuitivo, pero algo lioso a partir de la mitad del juego. Si, además de eliminar este defecto, se hubieran mejorado elementos como la duración o la profundidad de la historia, lo habrían bordado.

■ ACCIÓN ■ DIGITAL EXTREMES ■ 1 - 10 JUG. ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (PS3)/59,95 € (360) ■ Lanz.: 28 de marzo ■ 18+



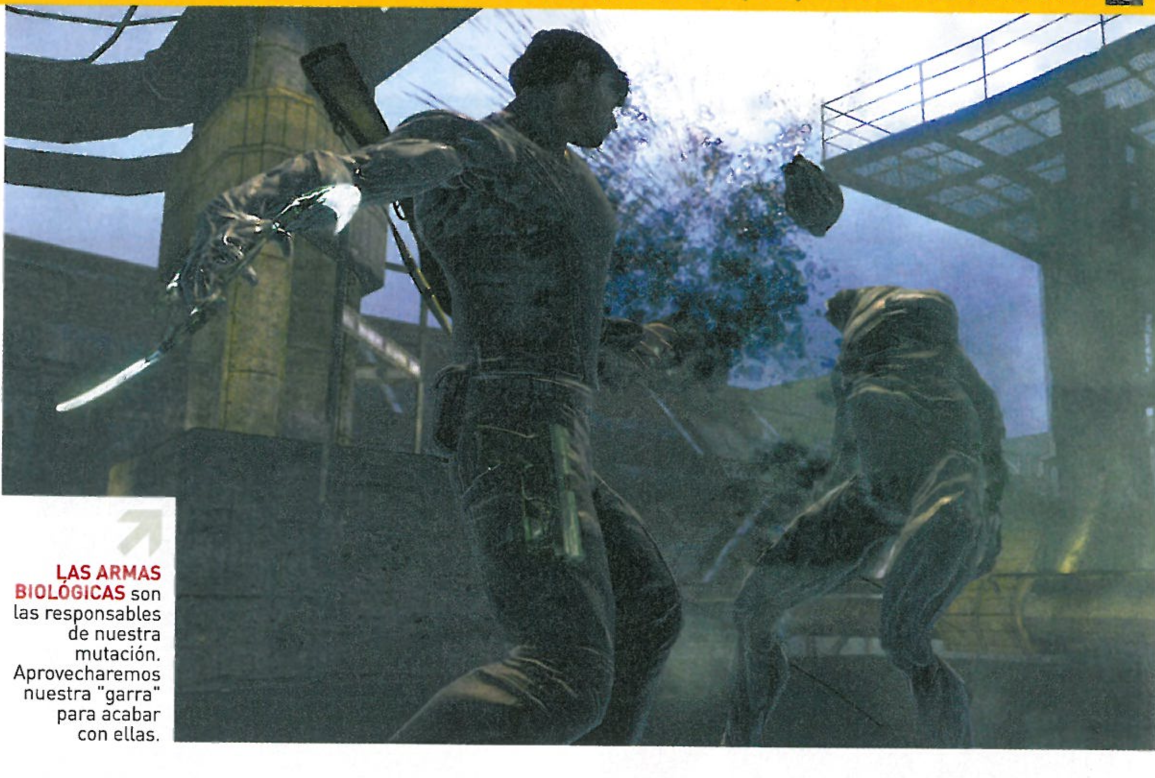




ACCIÓN TERRORÍFICA

En «Dark Sector» encontramos una buena mezcla de acción, terror y algunos puzles. Sin contar con los jefes finales, dignos de mención:

1. EL "GLAIVE" nos acompaña a lo largo de la aventura y es la herramienta clave para combatir o resolver algunos enigmas. Letal y arrojadiza.
2. LAS ARMAS DE FUEGO las utilizamos con la mano izquierda. Son variadas y pueden mejorarse según avanzamos.
3. LOS PUZLES son bastante sencillos. Sólo hay que aprovecharse de la luz, el fuego o el gas.



LAS ARMAS BIOLÓGICAS son las responsables de nuestra mutación. Aprovecharemos nuestra "garra" para acabar con ellas.

RODARÁN CABEZAS

DARK SECTOR

Llega Hayden Tenno, un héroe por sorpresa dispuesto a cortar por lo sano (¡y de forma literal!) las brutales consecuencias de la guerra fría.

HAYDEN

En una misión rutinaria se queda con este aspecto. Infectado por las armas biológicas que aún permanecen en Europa del Este, ahora porta un brazo mortal y de lo más útil.

■ **HAYDEN TENNO NO ES UN TIPO CON SUERTE.** Miembro de una misteriosa corporación que opera en Europa del este, durante su última misión ha sido infectado por un virus que ha transformado su brazo derecho en una cuchilla arrojadiza (el "glaive"). Para recuperar su aspecto anterior debe enfrentarse a un ejército de soldados y humanos alterados biológicamente, y nosotros, claro, le acompañamos disparando un completo arsenal con una mano mientras arrojamos el "glaive" con la otra. Todo en un "shooter" en tercera persona (cámara al hombro) con grandes dosis de acción, algunos toques de terror y ligeros puzles.

Ponen la guinda al pastel una atmósfera inquietante, mucho "ketchup" (menores abstenerse) y la posibilidad de evolucionar al personaje y sus armas a lo largo de los 10 episodios del juego.

→ **LA EQUILIBRADA MEZCLA DE ASPECTOS** convierten a «Dark Sector» en un título muy completo y variado. Además de inspirarse en grandes como «Gears of War» para los combates o «Resident Evil 4» y «Silent Hill» para los elementos de terror y resolución de enigmas, introduce con acierto el "glaive", un arma con muchas







LOS "INFECTADOS" son experimentos biológicos que nos producirán más de un susto. Sus encuentros son intensos.

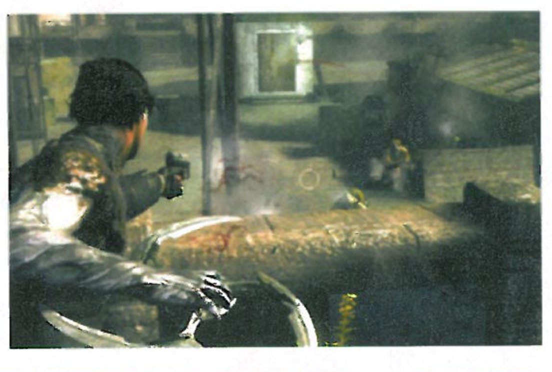


LOS JEFES FINALES, como esta monumental bestia, son de lo mejorcito del juego. Espectaculares y variados.



LA EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE se verá reflejada tanto en el "glaive" (electrificado o llameante) como en las armas.





UNA CUCHILLA MULTIUSOS

Y es que el "glaive" aporta mucha frescura a los combates, dándoles una nueva perspectiva al poder arrojarla mientras disparamos. Y eso no es todo. Hay mucho más...



LOS INTERRUPTORES pueden ser activados desde lejos. Incluye visión en primera persona.



LA ELECTRICIDAD O EL FUEGO hacen al "glaive" más potente. Serán clave para los puzles.



LOS "FATALITIES" o movimientos finales adquieren una nueva dimensión.



INTERCAMBIAR ARMAS es clave para los combates. Arrojadla y disparad mientras.

posibilidades (podemos incluso hacerla arder o electrificarla).

La intensidad de juego va de menos a más, alcanzando su momento más álgido en los enfrentamientos contra los jefes finales y las hordas de zombis. De este modo se labra su propia personalidad, repleta de grandes momentos de diversión. Es cierto que copia fórmulas conocidas, pero lo hace rematadamente bien y con un resultado bastante notable. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL GLAIVE**, todo un descubrimiento que vale tanto para combatir como para resolver puzles.

■ **LA MEZCLA DE GÉNEROS** resulta muy variada, divertida y eficaz. Para todos los gustos.

lo peor

■ **EL DISEÑO DE ESCENARIOS** lo limita en aspectos como los combates. Demasiado lineal.

■ **LA ESCASA ORIGINALIDAD** si no tenemos en cuenta el "glaive". Le falta un poco más de carisma.

alternativas

Teniendo en cuenta las claras referencias a otros juegos, os recomendamos que probéis **«Uncharted»** o **«Heavenly Sword»** en PS3, y **«Gears of War»** o **«Bioshock»** en Xbox 360. Para ambas consolas tenéis **«Stranglehold»**, **«Kane & Lynch»** o **«Condemned 2»**. Todos ellos os recordarán, en mayor o menor medida, al universo del juego.

■ **GRÁFICOS** Tanto la ambientación como algunos efectos (lluvia, fuego, etc.) están bien conseguidos, pero el motor gráfico da para más. **86**

■ **SONIDO** Desosegantes melodías para las zonas de terror y contundentes cortes para los combates. El doblaje es bastante digno. **87**

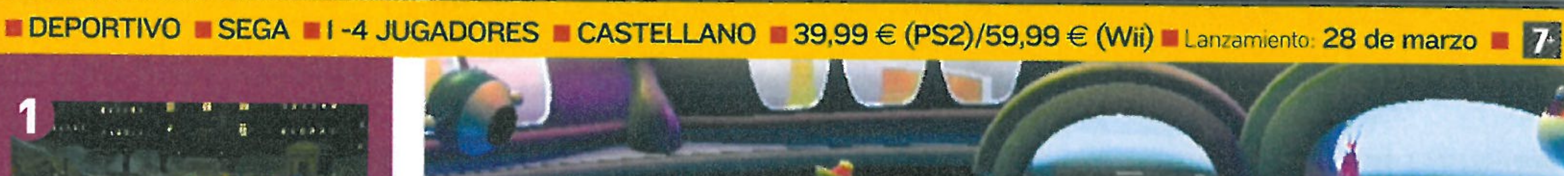
■ **DURACIÓN** Diez capítulos nada cortos (os llevarán entre 8 y 10 horas), más un multijugador con dos modos de juego y cinco mapas. **82**

■ **DIVERSIÓN** La mezcla de acción, terror y puzles está muy bien conseguida. El uso del "glaive" le añade más diversión. No defraudará a nadie. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

«Dark Sector» es un juego que recicla algunas de las mejores ideas que nos hemos encontrado últimamente con el añadido de un arma tan espectacular como sorprendente (hablamos, por supuesto, del "glaive"). Sus vibrantes combates (atentos a los jefes finales), su conseguida atmósfera post-soviética, sus elementos de terror... todo está mezclado con maestría, con un ritmo que va de menos a más, otorgándole una personalidad propia. Se inspira claramente en los referentes de cada género pero lo hace muy, muy bien.



■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 -4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,99 € (PS2)/59,99 € (Wii) ■ Lanzamiento: 28 de marzo ■ 7+







¡VENTAJA SEGA!

La casa de sonic ha reunido a sus mejores estrellas en la pista de tenis. Éstas son las claves:

1. **LOS GOLPES ESPECIALES** y el control directo componen un desarrollo totalmente arcade.
2. **LA FIDELIDAD** con los originales. Una ambientación genial.
3. **LOS MINIJUEGOS** aportan la cara mas original de «Sega superstars tennis»



LOS PERSONAJES MÁS FAMOSOS de Sega se dan cita por primera vez en un juego de tenis llamativo, sencillo y al alcance de cualquier tipo de jugador y edad.

JUEGO, "SEGA" Y PARTIDO

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Si mezclamos la fórmula de «Virtua Tennis» con los personajes de Sega y añadimos ataques especiales ¿Qué tenemos? ¡Pues este juego!

■ **ROLAND GARROS Y WIMBLEDON SON HISTORIA.** Ahora los torneos de Grand Slam se juegan en Nightopia y la mansión de «The house of the dead», porque Sega ha reunido a sus estrellas en un campeonato de tenis: 16 personajes tan carismáticos como Sonic, Nights o Alex Kidd saltan a 10 pistas ambientadas en juegos como «Afterburner» o «Samba de Amigo».

Junto a los típicos torneos o partidos rápidos encontramos el modo Superstars, con 9 mundos ambientados en distintos juegos. En ellos se combinan los partidos con pruebas muy originales y divertidas, como superar niveles de «Puyo Puyo» o derribar oleadas de zombis.

→ **EL CONTROL ES TOTALMENTE ARCADE:** todos los golpes se pueden realizar con solo dos botones y es casi imposible lanzar fuera de la pista. Al igual que ocurría en «Mario Tennis», el precedente más parecido, vamos rellenando una estrella que nos permite trans-

→ SONIC

El erizo ha tomado nota de su otrora rival Mario y se ha aficionado al pluriempleo. Además viene con todos sus colegas de Sega







LAS TRANSFORMACIONES son los momentos más espectaculares. ¡A ver quién le gana un punto a Super Sonic!



LOS MINIJUEGOS son geniales. En este de «Puyo Puyo» hemos de eliminar bloques del mismo color golpeándoles.



LA PERSPECTIVA se puede cambiar de la clásica aérea de los juegos de tenis a otra justo detrás del personaje. ¡Es como estar en la pista!





UN CONTROL A TU MEDIDA

El juego tiene un control sencillo y accesible en las dos consolas, pero en Wii ofrece varias posibilidades. De esta forma, a quien les supo a poco el tenis de «Wii Sports», aquí encontrarán el videojuego que están esperando en la consola de Nintendo.



CLÁSICO: Lo veréis en PS2 y también en Wii, con el mando clásico o el propio Wiimote cogido en posición horizontal.



WiiMOTE: Lo movemos para golpear, y los personajes se desplazan solos. Es la opción más sencilla y accesible.



WiiMOTE + NUNCHAKO: Es la versión evolucionada del control que vimos en «Wii sports». Por supuesto, es la más original.

formarnos (pulsando un botón) y hacer supergolpes. Si jugamos en Wii, podremos manejar la raqueta con el mando clásico o el inalámbrico (solo o junto al nunchako para controlar al personaje).

Técnicamente no es gran cosa, pero los gráficos son coloridos y llamativos y las melodías resultan simpáticas. Su sencillez puede echar para atrás a los expertos, pero es un buen arcade de tenis y su ambientación es genial.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN**, con escenarios, personajes y minijuegos sacados de los títulos de Sega.
- **EL CONTROL EN WII.** Sus tres posibilidades nos ofrecen distintas experiencias de juego.

lo peor

- **NO TIENE MODO ONLINE** a diferencia de Xbox 360 y PS3, lo que habría catapultado su duracion.
- **SU SENCILLEZ** y la baja dificultad quizá no convenza a los más experimentados en el tenis.

alternativas

En PlayStation 2 la mejor alternativa es **«Virtua Tennis 3»** que, aunque no tiene golpes especiales, sí que nos ofrece una propuesta más parecida. Los usuarios de Wii saben bien lo que es jugar al tenis gracias a **«Wii Sports»**, aunque se trata de un minijuego mucho más simple que este título, que nos ofrece modos de juego más profundos.

- **GRÁFICOS** Las referencias a los juegos originales son totales, pero en este buen diseño se echa en falta más detalle en los personajes. **79**
- **SONIDO** Los efectos sonoros son simpáticos pero el protagonismo se lo llevan las animadas melodías, casi todas versionadas de los clásicos. **81**
- **DURACIÓN** En unas 12 horas lo completaréis y el multijugaor es genial. Le falta un modo online, que le habria llevado a lo más alto. **82**
- **DIVERSIÓN** Su control sencillo es perfecto para jugar en compañía, pero algo limitado para los expertos que vayan a jugarlo en solitario. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 81

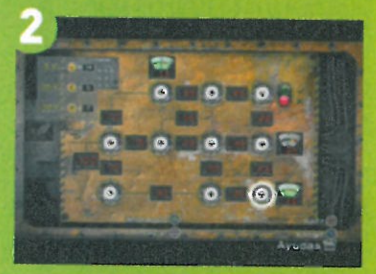
valoración

Los creadores de «Virtua Tennis» se han valido de su experiencia para poner a los personajes de Sega en la pista con acierto. La principal diferencia entre ambas sagas es que aquí se ha optado por un control aún más accesible y con golpes especiales, además de una dificultad bastante baja. Los jugadores más inexpertos o quienes quieran ponerse a jugar con sus amigos noveles tienen una opción interesante. Los expertos no le encontraréis demasiados alicientes a practicar vuestro deporte favorito con el amigo Sonic y sus compañeros.



■ AVENTURA ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 44,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+







"HOBBYS" DE UN NÁUFRAGO

El juego no va sólo de explorar y recoger objetos. En muchos casos tenemos que hacer uso de nuestra lógica e incluso algo de intuición para superar los siete capítulos de que se compone.

1. **LAS FOTOS** han de hacerse con el encuadre justo (podemos enfocar y hacer zoom) para capturar el instante que nos ayude a recordar. Son obligatorias en los recuerdos de Elliott, pero también se pueden hacer en el presente para liberar ilustraciones.

2. **PARA COMPLETAR CIRCUITOS** tenemos que empalmar fusibles que restan algo de voltaje. Hemos de llegar con el voltaje justo a cada medidor para pasar la prueba. Algunos son difíciles.

3. **LOS ORDENADORES** nos proponen superar pequeños ejercicios de lógica (completar series de números o letras) antes de darnos acceso a sus imprescindibles programas.



LA SERIE DE TV sirve de inspiración a esta aventura, que nos pone el la piel de un nuevo náufrago. ¿Qué misterio esconderá la isla?





DOS REALIDADES: en los recuerdos (izq.) hemos de fotografiar y averiguar en qué estábamos metidos. En el presente (der.) los náufragos nos dan consejos e intercambian objetos de valor.

AQUÍ NO HAY QUIEN (SOBRE)VIVA

PERDIDOS

Un montón de náufragos perdidos en una isla con fenómenos paranormales... ¡y nosotros sin saber cómo hemos llegado hasta allí!

■ **EL VUELO OCEANIC 815 SE ESTRELLA,** pero varias personas sobreviven y llegan a una isla plagada de misterios. Así arrancan la serie "Perdidos" y este juego basado en ella, en el que controlamos a un nuevo superviviente, Elliott, que es un fotógrafo que ha perdido la memoria. Su novia murió y él tiene unas fotos que un matón busca, aunque no recuerda por qué. A través de la exploración y la conversación con los demás náufragos (Jack, Kate, o Sawyer entre otros) reconstruimos nuestro pasado. Para colmo, los Otros (los habitantes de la isla) también nos buscan.

→ **EL DESARROLLO** se basa en acontecimientos de las dos primeras temporadas de la serie. Hemos de buscar items que nos ayuden a avanzar o a hacer trueques con los náufragos. Hablar con ellos también es necesario para hilar la trama, y de vez en cuando tenemos "flashbacks" donde hacemos fotos a ciertas escenas para reconstruir nuestra memoria. A veces también hay huidas (el "humo negro" es nuestro principal enemigo), disparos y laberintos, y por el camino vemos sitios clave, como la escotilla o la Roca Negra. A pesar de todo, el juego es reiterativo en sus retos y algo corto, por lo que nos deja la impresión de que podía haber dado más de sí.

NUESTRO VEREDICTO

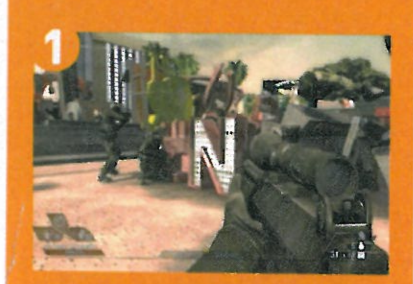
■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	68
■ DIVERSIÓN	74

Valoración Un juego destinado a los fans de la serie, que sabrán apreciar sus constantes referencias y la recreación de los personajes. A los demás les parecerá monótono y corto.

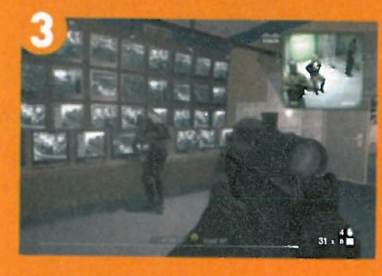
PUNTUACIÓN FINAL 74

■ ACCIÓN ■ UBISOFT ■ 1 - 16 JUG. (Xbox 360. Hasta 14 en PS3) ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16+











LOS RAINBOW SIX necesitarán utilizar todo su arsenal y su inteligencia para hacer frente a la amenaza terrorista en este shooter en primera persona.

REGRESA LA ACCIÓN TÁCTICA

RAINBOW SIX VEGAS 2

La ciudad del pecado corre peligro, y en vuestras expertas manos se encuentra la posibilidad de salvarla. ¿Estáis preparados?

ASÍ SE DETIENE UNA AMENAZA

Para enfrentarnos a estos crueles terroristas y no morir en el intento, hay tres claves que debemos tener en cuenta:

1. LIDERAR NUESTRO EQUIPO: Los dos compañeros nos dan una valiosa asistencia si sabemos darles las órdenes apropiadas.

2. MANTENERSE A CUBIERTO: Además de estar a salvo de las balas, la cámara pasa a tercera persona y así podemos ver dónde están los enemigos.

3. APROVECHAR EL APOYO EXTERNO: La información que nos llega mediante la PDA es muy útil para planificar el ataque.



BISHOP

Es el personaje protagonista, al que tendremos que poner cara al principio. Después le podremos equipar con la ropa, blindaje, etc. que mejor se adapte a cada misión.

■ **LA SEXTA ENTREGA DE «RAINBOW SIX»** nos pone a la cabeza de un grupo de operaciones especiales que debe evitar un desastre bacteriológico en Las Vegas. Bajo una perspectiva en primera persona, nos enfrentamos a unos terroristas no muy listos, pero sí numerosos, por lo que no es muy recomendable ir a lo loco. De nuevo cobran vital importancia la estrategia y la táctica, ya que dirigir correctamente a nuestros dos compañeros y saber posicionar a nuestro propio personaje es fundamental para poder triunfar. Además contamos con un moderno equipamiento, que incluye una visión infrarroja, una minicámara para mirar por debajo de las puertas, 11 armas nuevas, 3 tipos de granadas, y un sistema de blindaje y ropa que podemos personalizar para adaptarnos a cada situación.

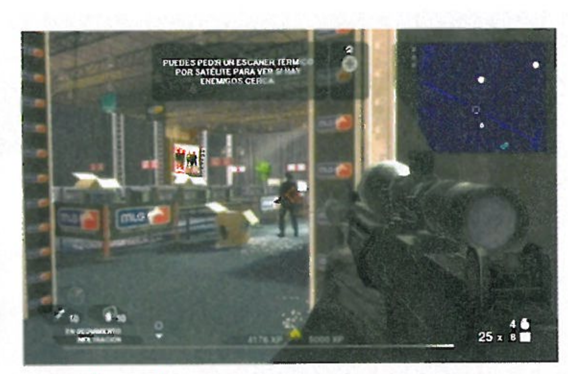
→ MEDIANTE NUESTRA PDA recibimos, desde el cuartel general, todo tipo de información útil para la misión. Mapas digitalizados o grabaciones de cámaras de seguridad nos ayudan a idear nuestro próximo movimiento, y junto con el buen doblaje al castellano contribuyen a crear una







LA VISIÓN INFRARROJA será imprescindible para localizar a los enemigos en lugares oscuros o con mucho humo.



EL ESCÁNER TÉRMICO nos permite ver la situación de los terroristas en el mapa y pillarles por sorpresa.



LOS ESCENARIOS son tanto exteriores como interiores, y nos obligan a planear diferentes estrategias para superar con éxito cada uno.





ENCUENTRA TU ESTILO

Una de las posibilidades más interesantes es la de crear a nuestro personaje, mejorarlo y mantenerlo en el resto de modos. Este subirá de rango según vayamos consiguiendo puntos de experiencia. Además, al realizar ciertas acciones se nos premia con puntos especiales que nos encuadran en tres tipos de jugadores:



TIRADOR: a los más sutiles y precisos se les recompensa por disparos en la cabeza y aciertos realizados a larga distancia.



COMBATE DE RANGO CERCANO: disparar a cubierto, por la espalda o a quemarropa son algunas de sus "lindezas".



ASALTO: si os gusta ir a lo bestia, este estilo os premiará por matar a enemigos con escudo o por utilizar explosivos.

ambientación digna de película. También podemos completar el modo Historia en solitario o junto a un compañero humano (ya sea a pantalla partida u online) que se podrá unir en cualquier momento. Aunque ha perdido la capacidad de sorprender de su predecesor, tanto jugable como técnicamente, «Rainbow Six Vegas 2» es un divertido título cuya interesante historia y numerosos modos multijugador os divertirán.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN** hará que os sintáis parte de los "Rainbow Six".
- **EL MULTIJUGADOR** está muy currado, con 13 mapas nuevos, modos tradicionales, y alguno novedoso (Caza del Terrorista).

lo peor

- **EL APARTADO GRÁFICO** nos ha dejado fríos, especialmente después de lo visto en el último año.
- **LA IA DE LOS ENEMIGOS** es bastante mala, en ocasiones casi nula. Al menos, son muchos....

alternativas

Buenos shooters no faltan en la nueva generación: en ambas consolas tenéis el excelente **«Call of Duty 4»** y el tétrico **«The Darkness»**. En PS3 podéis encontrar **«Resistance: Fall of Man»**, y en Xbox 360 disponéis de dos obras maestras: **«Halo 3»** y **«Bioshock»**. El primer **«Rainbow Six Vegas»**, os ofrece el mismo componente táctico

GRÁFICOS Apenas ha evolucionado con respecto a su predecesor, por lo que su aspecto ha quedado anticuado. Correctos, pero simples. **79**

SONIDO El buen doblaje al castellano se agradece, la banda sonora acompaña y además está salpicada de momentos que rozan lo épico. **88**

DURACIÓN Completar el modo Historia os llevará unas 10 horas, pero con los modos multijugador tendréis para bastante más . **87**

DIVERSIÓN Ofrece acción sin descanso, así que os hará pasar buenos ratos, tanto en solitario como jugando con los amigos. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

Aunque sigue resultando muy divertido liderar un grupo de operaciones especiales en Las Vegas, esta entrega de "Rainbow Six" ha pecado de conservadora; las novedades que ha introducido con respecto al anterior título se antojan escasas (las más destacadas son el sistema de rangos y estilos y a la posibilidad de jugar la Historia a pantalla partida), y su apartado técnico está desfasado. Sin embargo, la ambientación es muy buena y el especial hincapié que se ha realizado en los modos multijugador ha dado sus frutos.

DANIEL QUESADA

■ ACCIÓN ■ SONY ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: 26 de marzo ■ 7+



DESCANSA EL GATILLO

Que quede claro: en este juego vais a disparar muchísimo. Aun así, a veces nos toca superar pequeñas misiones con un desarrollo diferente. Ejemplos:

1. **CLANK** protagoniza algunas zonas de puzle, en las que ha de guiar a otros robots para encontrar la salida. También tiene momentos de acción.
2. **LAS MINIPRUEBAS** de Ratchet incluyen esta de "grindar" para abrir puertas, carreras en patines voladores o extenuantes duelos contra reloj.
3. **EL MODO MULTIJUGADOR** es a pantalla partida y nos propone pruebas cooperativas o competitivas, que se juegan en escenarios más pequeños creados para la ocasión. Todas las armas que se ven dentro del modo Campaña se pueden usar aquí.



LA ACCIÓN INTENSA vuelve a ser la especialidad de Ratchet, que en esta ocasión ha de acabar con robots y, de propina, un ejército de clones.





EL DESARROLLO será muy similar al de otros capítulos: alternamos acción con muchas partes de saltos (derecha) y también tenemos momentos de humor, como en el guiño a la película "Con la Muerte en los Talones" (izquierda).

EL HÉROE SE HACE MAYOR

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

El riesgo de convertirse en una estrella es que todos quieren ser como tú... aunque eso implique experimentar con tu cuerpo.

■ **LOS TECNOBITAS SON UNA EXTRAÑA CIVILIZACIÓN** que pretende crear supersoldados clavados a Ratchet... experimentando con su cuerpo. Nuestro amigo no está dispuesto, así que tenemos que ayudarle a él y a su colega Clank para que acaben con estos pesados. A muchos esto os sonará de PSP, y es que el juego salió en la portátil unos meses atrás y ahora llega "trasplantado" tal cual a PS2: mismos gráficos, sonido y desarrollo. Como siempre, debemos viajar por numerosos planetas para acabar con los robots que nos asedian, y tenemos armas tan curiosas como un panal de abejas o un lanzador de misiles eléctricos.

→ **LOS CAMBIOS DE TAMAÑO DE LOS PERSONAJES** son la novedad de este título: a veces hemos de hacernos pequeños para meternos en una cerradura o... ¡en el cuerpo de Clank! Pero también crecemos para superar batallas galácticas. Al final de cada planeta suele aguardar un duro jefe final, y para estar a su altura lo mejor es que mejoremos nuestras armas o nuestra armadura con los puntos de venta Gadgetron. En definitiva, es un título con todo el sabor de la saga, que está algo más limitado a todos los niveles por venir directamente de PSP, pero que divertirá a los aficionados a la acción.

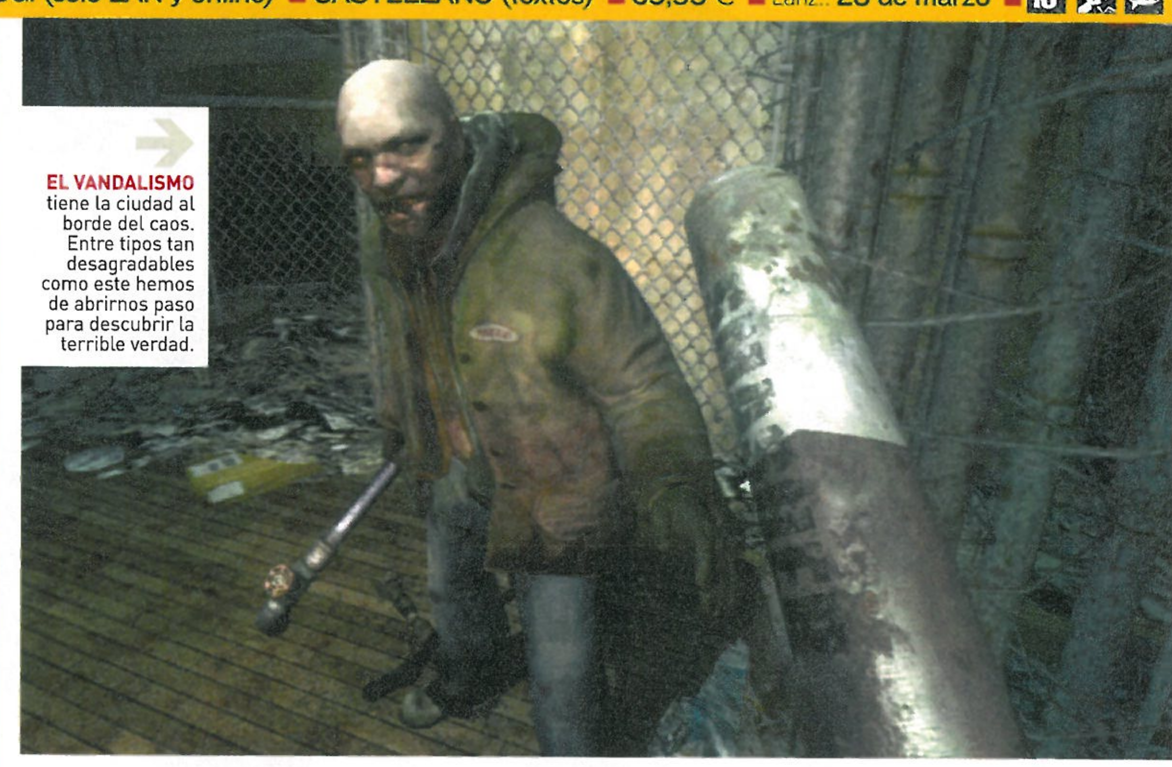
NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	77
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	81
■ DIVERSIÓN	82

Valoración Es variado e intenso como todos los «Ratchet», pero los gráficos y la diversión (por la molesta cámara) se resienten, al ser conversión de PSP. Aun así, un título de lo más ameno.

PUNTUACIÓN FINAL 82





EL VANDALISMO tiene la ciudad al borde del caos. Entre tipos tan desagradables como este hemos de abrirnos paso para descubrir la terrible verdad.

CRIMEN QUE DEJA HUELLA

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Lo malo de investigar a psicópatas y delincuentes es que puedes acabar tan "tarado" como ellos. ¿Quién ganará este duelo, la locura o la razón?

LOS CRÍMENES NO HAN CESADO después de que el forense Ethan Thomas acabará con el chiflado Serial Killer X, en el anterior «Condemned: Criminal Origins» de Xbox 360. Esta vez hay más psicópatas que nunca y la fuente del vandalismo parece tener origen paranormal.

El problema es que Ethan se ha dado a la bebida después del sorprendente final del primer juego, y ahora tenemos que guiarle en primera persona por lugares oscuros como los suburbios, un carguero o una tétrica fábrica de muñecas. Todo con tal de que vuelva a ser el forense de antes y averigüe qué hay tras estos fenómenos (y de un extraño mensaje dejado por su amigo Vanhorn). Su principal arma son sus habilidades de investigación, pero también cualquier objeto que encuentre por el escenario y que le sirva para defenderse de los locos y monstruos que le atacan, así como de los repentinos ataques de locura que le nublan su vista.

EL DESARROLLO RESULTA MUY VARIADO. Por un lado hay partes de investigación, en las que hemos de hacer autopsias o conectar pistas, gracias a nuestras herramientas o a los consejos de nuestra fiel amiga Rosa. Pero también hay muchos combates, en los que podemos hacer combos, usar armas (cuerpo a cuerpo, arrojadizas o de proyectiles) y hasta apro-







JUGANDO A SER DETECTIVES

Esta vez tenemos que investigar más que antes y hacer buen uso de todas nuestras ventajas, "sesera" incluida. Así funcionan las distintas partes forenses:

1. **ROSA** vuelve a ser nuestra confidente desde las oficinas. Da pistas sobre lo que está sucediendo. A veces el juego nos "examina" sobre todo lo que sucede.
2. **USAMOS LAS HERRAMIENTAS** forenses para buscar pistas y enviarlas. Tenemos una cámara, un espectrómetro, una lámpara UV y un detector GPS.
3. **AL FINAL SE NOS EVALÚA** acerca de lo bien que hemos "conectado" las pistas o respondido a preguntas. Si lo hacemos bien, los otros personajes nos guiarán mejor.



Así de "echao a perder" terminó este forense tras lo que sufrió en el primer juego. Ahora sus puños y su mente vuelven a ser necesarios contra el mal.





LAS PELEAS son bastante más dinámicas que en la primera parte y nos permiten "currarnos" combos complejos.



EL GORE es habitual en el juego. Los crímenes que hemos de investigar son tan explícitos como el que veis aquí.



LA VISTA EN PRIMERA PERSONA nos mete a fondo en la aventura. Los efectos gráficos y la iluminación son de lo más convincentes.

FUERA DE LA AVENTURA

Si queréis hacer un alto en el camino, podéis probar con los retos que se desbloquean al avanzar en la trama principal y que se basan principalmente en las peleas. Hay dos categorías disponibles:



EL MODO CLUB BLOODSHOT es para un jugador. Son mini retos como vencer a un número de malos o tirarles objetos. La meta es entrar en el ranking online.



EL MODO MULTIJUGADOR nos propone competir con hasta siete amigos más para ver quién resuelve pistas o pelea más eficazmente. Sólo se puede jugar en red o por Internet.







LAS ARMAS que podemos usar son normalmente cuerpo a cuerpo, como tuberías o tapas de retrete (izq). Esta vez hay más armas de proyectiles, incluida esta ballesta (centro). El táser está más limitado esta vez: sólo admite 3 usos (derecha).

vechar el entorno para "empotrar" a los malos contra él. En todo este tiempo nos acompaña una terrorífica atmósfera, donde no faltan las zonas oscuras, los ruidos en la distancia o los objetos que caen ante nosotros. Eso sin contar las dosis de sangre y "tacos" que presenciamos, lo que hace que el título sea sólo para adultos. Si la edad no es un problema, disfrutaréis de una aventura bien narrada, vistosa y variada. Una grata sorpresa.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA ATMÓSFERA** es aún más intensa que en la primera parte, por el sonido y los juegos de luces.

■ **ES MÁS VARIADO** que antes. Las partes de investigación ya no son sólo una excusa argumental.

lo peor

■ **ALGUNAS PELEAS** son más difíciles de lo deseable, por lo resistente de los enemigos.

■ **LA VIOLENCIA** puede desagradar a los más sensibles, pero no es nada que no se haya visto ya...

alternativas

En Xbox 360 podéis jugar la primera parte, que tiene buen nivel y está a precio reducido. No dejéis pasar tampoco el fabuloso **«Bioshock»**. Si tenéis PS3, podéis probar con **«FEAR»** o **«Jericho»** (ambos también en 360), que tiran más hacia el "shooter". Dedicado sólo al tema forense está **«C.S.I.: Pruebas Ocultas»**, pero es muy inferior en todo.

■ **GRÁFICOS** Muy en la línea de la primera parte: los juegos de luces y sombras dan miedo de verdad. Los modelos son ahora más expresivos. **89**

■ **SONIDO** Efectos contundentes junto a agresivas voces. Lástima que estén en inglés. No hay música, aunque no se echa en falta. **85**

■ **DURACIÓN** Algo más de diez horas para terminar la aventura, pero además hay retos y un modo para dos jugadores bastante aceptable. **85**

■ **DIVERSIÓN** Además de tenso por la atmósfera y las dosis de sustos, el juego es más variado que antes. Muy bien por las partes forenses. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

La primera parte fue uno de los mejores títulos iniciales de 360. Esta secuela toma lo bueno de ella y arregla aquello en lo que flaqueaba: la investigación nos obliga a darle bastante al coco y estar atentos a todos los detalles del juego. Los combates, sin ser la bomba, son más abiertos y variados. Además, se ha incluido un multijugador y retos extra que se agradecen. Esto, combinado con el misterio y la violencia de «Criminal Origins» dan lugar a una aventura intensa y variada. Algunos la encontraréis algo difícil, pero merece la pena.

CARLOS BURDALO



■ ACCIÓN ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: 10 de abril ■ 12+



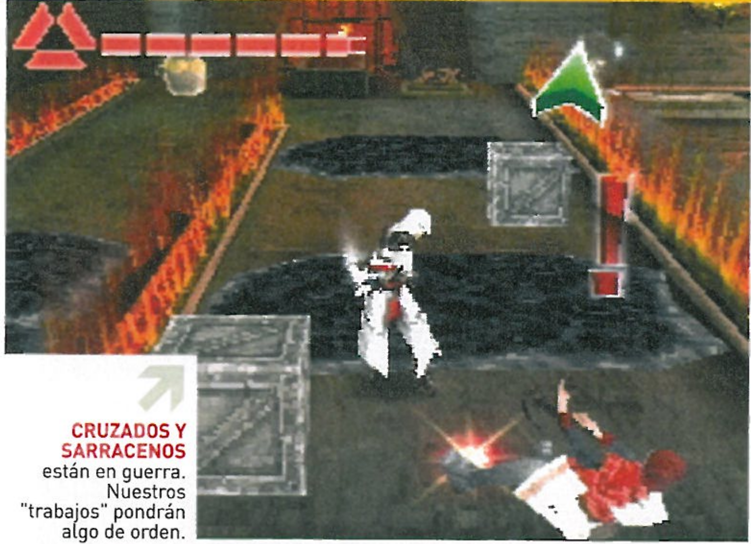




DIAGNÓSTICO: ASESINATO

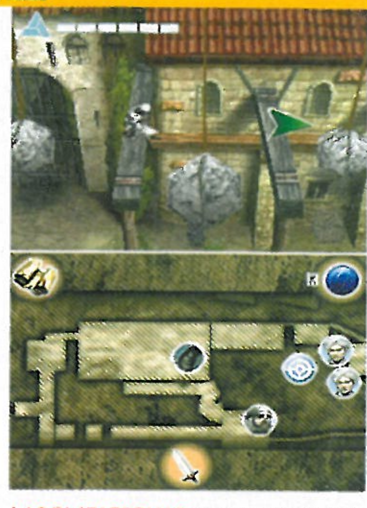
En esta versión, Altair cuenta con nuevas posibilidades:

1. **LA DOBLE PANTALLA** permite controlar a nuestro personaje (arriba) y seleccionar armas e identificar los objetivos (abajo).
2. **LOS MINIJUEGOS** se han empleado para el hurto y los interrogatorios. Son sólo dos y de una escasa dificultad.
3. **LA INFILTRACIÓN** sólo está presente en una fase. Adoptamos la identidad de un templario y monje para avanzar.



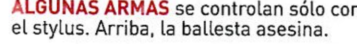


CRUZADOS Y SARRACENOS están en guerra. Nuestros "trabajos" pondrán algo de orden.

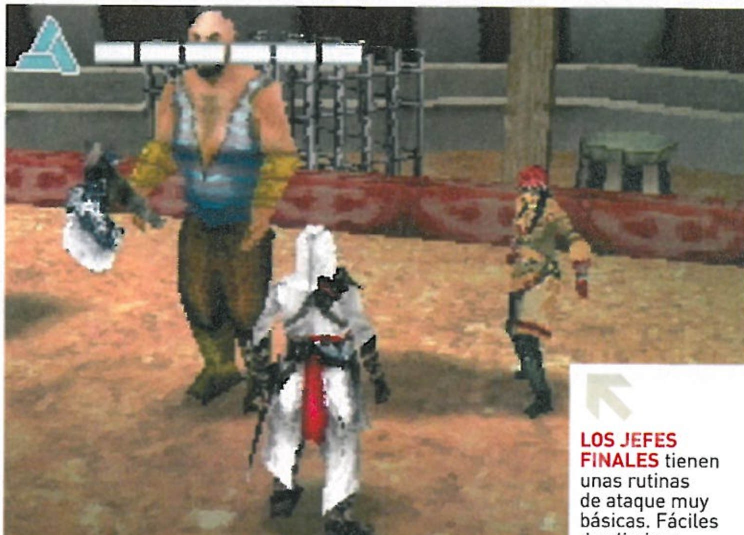


LAS PLATAFORMAS se suceden en cada nivel. Hay todo tipo de trampas.





ALGUNAS ARMAS se controlan sólo con el stylus. Arriba, la ballesta asesina.



LOS JEFES FINALES tienen unas rutinas de ataque muy básicas. Fáciles de eliminar.

UN VERDUGO EN HORAS BAJAS

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR CHRONICLES

Adaptar un juego de proporciones épicas a una portátil tiene sus riesgos. Está claro que mantener a su protagonista no es suficiente.

■ **ESTA "PRECUELA" DE «ASSASSIN'S CREED»** nos pone de nuevo en la piel del carismático "ejecutor" de Tierra Santa, esta vez en su misión de recuperar un cáliz sagrado que supondrá el fin de la guerra. El desarrollo elegido en DS es el de un juego de plataformas y acción en el que se intercalan minijuegos, puzles y zonas de infiltración. Al final de cada nivel nos enfrentamos al jefe final de turno. A lo largo de sus 13 breves capítulos vamos adquiriendo nuevas armas y habilidades que, en algunos casos, manejamos con la pantalla táctil.

→ **EL SISTEMA DE COMBATE ESTÁ BASTANTE LOGRADO** y salvando las distancias técnicas llega a asemejarse a lo visto en PS3 y 360. Esto es lo único positivo que podemos decir del título, ya que el resto no son más que flojas adaptaciones del original: fallos gráficos, melodías y efectos sonoros que se repiten una y otra vez, un control impreciso... Además, las posibilidades táctiles están muy desaprovechadas, ya que los minijuegos son poco variados y de una complejidad nula. Si a todo esto le añadimos una duración de apenas 5 horas, nos encontramos con un juego que, claramente, sólo pretende aprovecharse del tirón del original. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	69
■ DURACIÓN	67
■ DIVERSIÓN	68

Valoración La escasa solidez del apartado gráfico y el frustrante control echan por tierra cualquier parecido con el juego original. Sólo para fanáticos del personaje protagonista.

PUNTUACIÓN FINAL 68

CARLOS BURDALO



■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 29,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7





TODO TIENE UN COMIENZO

Aunque ahora nos parece normal encontrar todos estos elementos en un juego de rol, la verdad es que supusieron toda una revolución en su momento.

1. LA EXPLORACIÓN se realiza a través de un mapamundi (a pie o en distintos vehículos), ya sea por el extenso mapeado principal o en las aldeas o mazmorras. Según avanzamos aparecen bestias con las que combatir.

2. LOS COMBATES POR TURNOS disponen de dos fases: la elaboración de una táctica de combate a través de menús y la acción, automática como consecuencia de lo anterior. Al finalizar, obtenemos giles (monedas) y experiencia con la que progresar.

3. LOS MENÚS son la clave de «Final Fantasy». Desde ellos vemos la evolución del personaje, su equipación, puntos fuertes y debilidades... Son la base del juego. Acostumbraos a ellos.



CUENTA LA PROFECÍA que cuatro guerreros iluminarán el mundo con sus cristales mágicos. ¿Os apuntáis a su larga aventura?





LAS NOVEDADES de este remake son la revisión de gráficos y melodías de Amano y Uematsu, una mazmorra exclusiva y una galería de ilustraciones.

EL ORIGEN DE UNA LEYENDA

FINAL FANTASY

Nadie pensó hace 20 años que la "Fantasía Final" de Square sentaría las bases de todo un género. ¿Cómo habrá envejecido?

SÓLO LOS CUATRO GUERREROS DE LA LUZ son capaces de librar al mundo de la más absoluta oscuridad. Así reza la profecía de este clásico de NES, que reaparece dos décadas más tarde en la portátil de Sony. Nada más comenzar formamos un escuadrón de combate en el que elegimos las profesiones de nuestros personajes (guerreros, ladrones magos o monjes). Combatimos a lo largo de un mágico mundo contra todo tipo de criaturas y visitamos aldeas para equiparnos con las mejores armas y objetos. Las batallas se desarrollan por turnos, con diferentes órdenes (atacar, magia, huir, etc.) que se dan a través de sencillos menús.

→ LOS CIMIENTOS DEL ROL EN CONSOLA se asentaron con este primer «Final Fantasy» y siguen intactos en su paso a PSP. Nos esperan muchos combates (hay que sumarle una nueva mazmorra para la ocasión), un amplio mapeado que explorar y menús, muchos menús. No podemos pasar por alto el rediseño y las remezclas de unos gráficos y melodías que, a pesar de los años, siguen conservando todo su encanto, ahora en 16:9 para alegría de los incondicionales de la saga. Si no os contáis entre ellos, lo encontraréis repetitivo, bastante desfasado... y lo que es peor, en inglés.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	73
■ SONIDO	72
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	72

Valoración Restarle importancia a la revolución que supuso en su momento sería de locos, pero 20 años más tarde ha quedado desfasado. Para coleccionistas e incondicionales.

PUNTUACIÓN FINAL 72



■ ROL ■ SQUARE-ENIX ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 29,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■











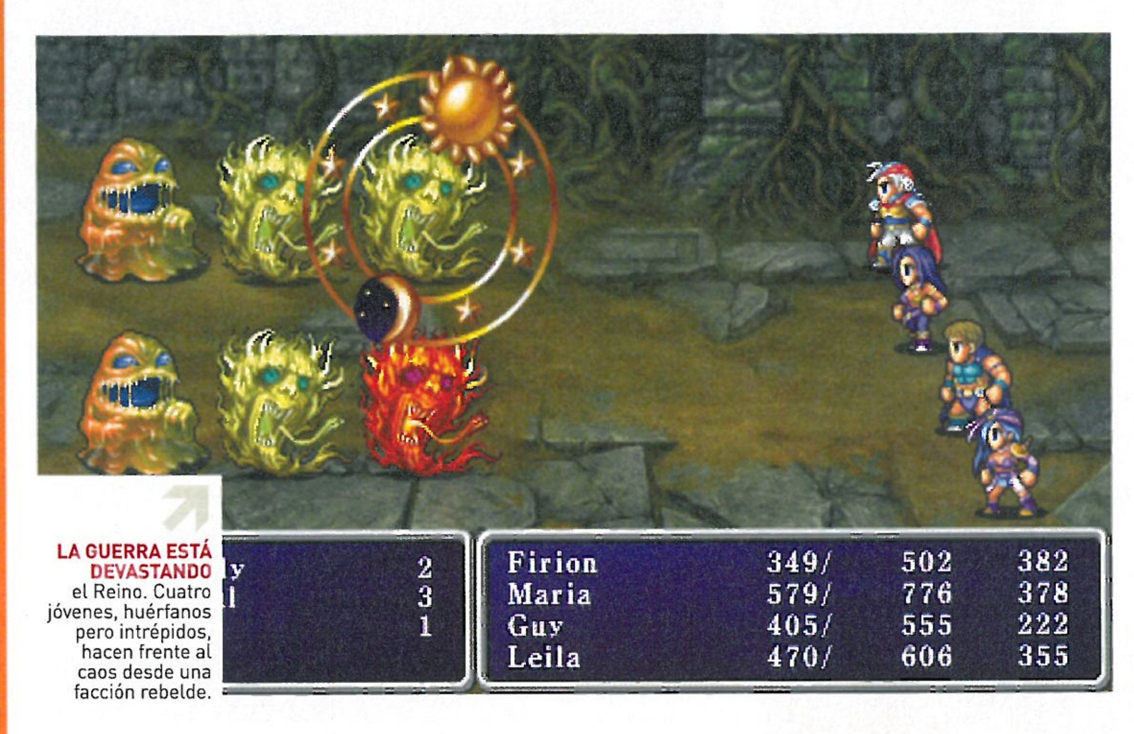
LA TEORÍA DE LA EVOLUCIÓN

Este capítulo incorpora algunas novedades a destacar, aunque las bases se mantienen firmes. Una fórmula que funciona.

1. LA EXPLORACIÓN sigue estructurándose (de menor a mayor tamaño) en casas, aldeas, mazmorras y mapamundi. Debutan los chocobos para los viajes largos y el sistema de conversación es más complejo.

2. LOS COMBATES continúan desarrollándose por turnos, aunque ahora no sólo progresan nuestros personajes, sino también sus habilidades y armas. Las distintas formaciones implican más o menos daño y hay más niveles para las magias.

3. LOS PERSONAJES no están divididos en clases, sino que pasan de guerreros a magos según de lo que queramos que aprendan. Los menús siguen siendo la herramienta básica para equipar y equilibrar al escuadrón.



LA GUERRA ESTÁ DEVASTANDO el Reino. Cuatro jóvenes, huérfanos pero intrépidos, hacen frente al caos desde una facción rebelde.







LOS PUEBLOS Y ALDEAS tienen todo lo necesario para la aventura: armerías, tiendas de armaduras, de magia blanca y negra, de objetos... ¡hasta posadas!

LA FANTASÍA SE REPITE

FINAL FANTASY II

Hace 20 años, Square inventó su gallina de los huevos de oro e hizo suyo el dicho: "Si algo funciona, ¿por qué cambiarlo?".

EL SEGUNDO CAPÍTULO DE «FINAL FANTASY» no cosechó tanto éxito en su lanzamiento en Japón (1988) como sucedió con la primera entrega. Si habéis leído el análisis del remake para PSP del primer título, nos encontramos con más de lo mismo, aunque con un argumento que nos pone en la piel de cuatro guerreros rebeldes en su lucha contra un poderoso imperio. Los continuos combates por turnos y la exploración por mazmorras, aldeas y un gigantesco mapeado siguen siendo las señas de identidad de la que, sin duda, ha sido la saga de rol por excelencia.

→LA EVOLUCIÓN EN ESTA ENTREGA ES MÍNIMA. En el apartado técnico nos volvemos a encontrar con los acertados trabajos de Uematsu (compositor de «Final Fantasy») y Yoshitaka Amano (diseñador de la saga hasta la sexta entrega), todo en 16:9 y con gráficos suavizados. Se han añadido dos nuevas mazmorras, un jefe final inédito y galería de ilustraciones (igual que en la versión de GBA). En cuanto a la diversión, sigue siendo la misma que hace 20 años: combinaciones de armas y más posibilidades de personalizar a nuestros personajes como novedad. La fórmula es efectiva pero sólo recomendable para curiosos y seguidores nostálgicos. HC



NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	75
■ SONIDO	76
■ DURACIÓN	81
■ DIVERSIÓN	74

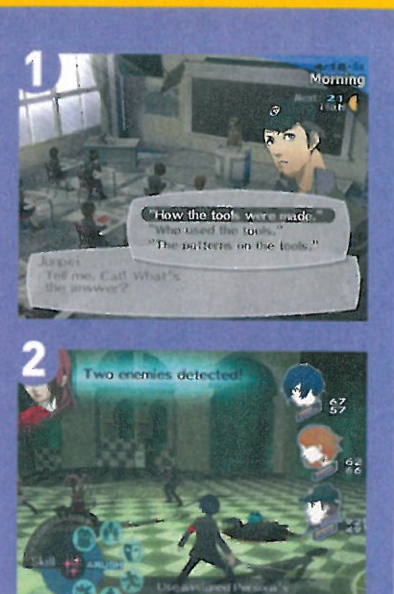
Valoración La evolución respecto a «Final Fantasy» no es muy elevada, pero se agradece la mayor personalización de los personajes y opciones de combate. ¡Ojo, que está en inglés!

PUNTUACIÓN FINAL 74

CARLOS BURDALO



■ ROL ■ ATLUS ■ 1 JUGADOR ■ INGLÉS ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+





LA VIDA DEL ESTUDIANTE

En este juego hay sitio para todo. Se han establecido dos partes bien diferenciadas: la exploración para el día y los combates para la noche.

1. EL DÍA Y LA UNIVERSIDAD marcan las mayores zonas de exploración (la ciudad tiene tiendas donde podemos comprar armas, armaduras y accesorios). Evolucionar como persona hace al personaje más poderoso.

2. LA NOCHE Y LA "HORA OSCURA" están orientadas más a los combates. Viajamos a través de Tartarus (una estructura cambiante con criaturas muy poderosas) y atacamos por turnos.

3. LAS "PERSONAS" son las invocaciones que reflejan la personalidad de cada personaje. Se pueden fusionar para hacerlas más poderosas. Atentos a cómo "activarlos".



LA UNIVERSIDAD ES EL MARCO de este juego de rol por turnos, en el que nos tenemos que ver las caras con un misterioso poder oscuro.







LOS COMBATES SON DE ESTILO CLÁSICO. Atacar, invocar magias o utilizar items son algunas de las acciones a realizar, aunque también podemos fusionar poderes y establecer diferentes tácticas de ataque. Eso sí, "activar" las magias es impresionante.

JÓVENES OCULTOS

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3

La vida universitaria tiene fama por sus exámenes imposibles y duros profesores. ¿Os la imagináis en forma de rol por turnos?

LOS ESTUDIANTES DE UNA ESCUELA JAPONESA son los protagonistas de este juego de rol por turnos, en el que nos enfrentamos a un misterioso poder en una dimensión paralela bautizada como "Hora Oscura". Las conexiones entre el mundo real y la "Hora Oscura" marcan el ritmo de la aventura, ya que nuestros progresos sociales durante el día (entablar nuevas amistades, sacar buenas notas o apuntarnos a actividades extraescolares, por ejemplo) influyen directamente en nuestros combates nocturnos, con invocaciones más o menos poderosas. También visitamos las tiendas de la ciudad para comprar armas y accesorios.

LA AMBIENTACIÓN Y ORIGINALIDAD SON EXCELENTES, ya sea por sus gráficos, bien diseñados y de estilo manga, la banda sonora pegadiza y contundente o un desarrollo que mezcla la libertad de la vida en la universidad con un sistema de combate y progresión de personajes divertido y de lo más efectivo. Todo esto se ve rematado con un argumento muy elaborado y unos personajes que dejan huella. Si se hubiera localizado al castellano estaríamos ante un sobresaliente, pero a pesar de eso sigue siendo de lo mejorcito que ha visto el rol en PS2 durante el último año.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	86
SONIDO	86
DURACIÓN	88
DIVERSIÓN	90

Valoración Original, arriesgado, divertido. Sólo hay buenos adjetivos para este juego que engancha hasta el final. Sus diálogos en inglés es lo único que le separa de una mejor nota.

PUNTUACIÓN FINAL 88



CONFLICT
DENIED OPS
MIENTRAS CUBRE TUS ÁNGULOS
TÚ CUBRES SU ESPALDA
"El realismo bélico de la saga de Pivotal da el salto a la nueva generación"
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION
BÁJATE LA DEMO EN EL BAZAR DE XBOX LIVE
DESPIADADA ACCIÓN MUNDO REAL IMPLACABLE TÁCTICA COOPERATIVA TEMERARIA DESTRUCCIÓN
Lidera a dos duros Agentes Paramilitares de la CIA en intensas misiones situadas en Sudamérica, África y Siberia. Cambia entre los dos hombres de tu equipo bajo intenso fuego enemigo o únete a un amigo en la campaña cooperativa online o en pantalla partida.
WWW.CONFLICTDENIEDOPS.COM
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
Games for Windows
PLAYSTATION 3
Sound Blaster X-Fi
THE WAY nVIDIA
PIVOTAL GAMES
eidos

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.





PSP
NFS PROSTREET

■ VELOCIDAD ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 3

EL JUEGO DE TUNING que arrasó en las consolas "mayores" durante las pasadas Navidades llega ahora a PSP con importantes cambios en el desarrollo. En primer lugar, el estilo de conducción es mucho más real, y los daños afectan a nuestro coche (que podemos seleccionar entre más de 30 bólidos reales), tanto en el aspecto externo como en el control. Además, las modalidades de competición incluyen categorías especiales, como burlar los radares de la policía, realizar sprints o atravesar "checkpoints". Estas incorporaciones, sin embargo, contrastan con la reducción de las modificaciones disponibles, que se limitan a pintura, vinilos, llantas y retoques mecánicos. En lo que respecta al apartado técnico, la construcción de los vehículos y la sensación de velocidad rayan a gran nivel, aunque todo el juego tiene un efecto "borroso" que le hace perder detalle.

valoración El estilo de conducción es más realista, pero no tiene tantas opciones de tuning ni es tan espectacular como los anteriores. **83**

Nintendo DS | BLEACH

■ LUCHA ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 37,95 € ■ 12

Los personajes de la serie de anime se baten el cobre en unos combates en 2D en la mejor tradición del "uno contra uno". El uso de la pantalla táctil para ejecutar golpes especiales y la presencia de varios planos de profundidad son sus mejores bazas.



valoración Un juego sobresaliente que nos permite combatir con 28 personajes sacados de esta estupenda serie de anime. **89**

PS3, Xbox 360 | DYNASTY WAR. 6

■ ACCIÓN ■ KOEI ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 12

La leyenda de los Tres Reinos, en la antigua China, da pie a un juego de peleas sin descanso. Como novedad, nuestros personajes pueden evolucionar mediante un sistema de habilidades como en un juego de rol, y también hay batallas nocturnas y sumergidos en el agua.



valoración Esta sexta entrega nos trae más batallas masivas, con ligeras mejoras visuales y un acercamiento más estratégico. **78**

Wii | BLEACH SHATTERED BLADE

■ LUCHA ■ SEGA ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 56,95 € ■ 12

Un total de 32 personajes sacados del manga se pelean (usando los puños o las espadas) en este "beat´em up" en 3D. Lamentablemente, el control con el Wiimote es bastante confuso. Lo mejor, sus gráficos en cel-shading, como sacados de la serie.



valoración El atractivo de este juego de lucha depende de lo que conozcáis a sus protagonistas y consigáis dominar los controles. **79**

PS2 | SINGSTAR SUMMER PARTY

■ MUSICAL ■ SONY ■ 1 - 8 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ 3

Se acerca el veranito, y con él nuevas canciones para «Singstar». En total son 36 nuevos temas que incluyen éxitos de todas las épocas como "Let´s Dance" de David Bowie, "Umbrella" de Rihanna o el último éxito de Amy Whinehouse. Lo mejor son las partidas multijugador.



valoración Canciones más modernas para nuestro "karaoke" favorito. La diversión, especialmente en el multijugador, se sale. **86**

Wii | EMERGENCY MAYHEM

■ ACCIÓN ■ CODEMASTERS ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 46,95 € ■ 3

En este "clon" de «Crazy Taxi» tenemos que recorrer los 8 distritos de la ciudad a bordo de un coche patrulla, un camión de bomberos o una ambulancia. El sistema de control inalámbrico sólo se utiliza para resolver minijuegos, como desactivar bombas o apagar fuegos.



valoración Ni las fases de conducción ni los minijuegos consiguen entretenermos más allá de la sorpresa inicial. **68**

PS3, Xbox 360 | SEGA S. TENNIS

■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 3

Este torneo de tenis no está protagonizado por ases del deporte, sino por los personajes de los juegos más emblemáticos de Sega. La diversión está asegurada, aunque el modo principal se queda un poco corto, sobre todo comparado con un simulador como «Virtua Tennis».



valoración Un juego que encantará a los fans de estos personajes, aunque no es tan profundo como un simulador. **85**

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Super Mario Galaxy
Wii
POSICIÓN ANTERIOR: 1 — MESES EN LISTA: 5
Ya quisieran muchos futbolistas ser la mitad de "galácticos" que nuestro querido Mario, que sigue en lo más alto del podio

2 Call of Duty 4
PS3, XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 2 — MESES EN LISTA: 5
Por más que usan sus avanzadas tácticas, estos soldados no consiguen el primer puesto. Aun así siguen arriba.

3 God of War II
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR: 4 — MESES EN LISTA: 12
La aparición de Kratos en PSP nos ha hecho recordar su genial aventura en PS2... y hacer que suba una posición.

4 Halo 3
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 5 — MESES EN LISTA: 7

Otro que sube un puesto. Y es que los piques online que nos echamos cada noche al llegar a casa no tienen precio.

5 Assassin's Creed
PS3, XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 3 — MESES EN LISTA: 5
Altair se esconde entre las sombras y desciende un par de puestos. Pero cuidado, que éste se las sabe todas.

6 Mass Effect
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 6 — MESES EN LISTA: 4

Aunque cada día nos gusta "mass y mass", esta aventura galáctica parece abonada al sexto puesto de la tabla.

7 Gears of War
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR: 7 — MESES EN LISTA: 17
El título más veterano de nuestra lista aguanta un mes más el tirón, y logra mantenerse en séptima posición.

8 Bioshock
XBOX 360
R — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 1
Quizá sea por nuestras ganas de playita ya, pero este genial shooter "pasado por agua" vuelve a entrar en nuestra lista.

9 Guitar Hero III
PS2, PS3, XBOX 360, Wii
POSICIÓN ANTERIOR: 8 — MESES EN LISTA: 5
Este "simulador" de guitarrista baja un puesto... y eso que no dejamos de jugar ¡sólo nos falta tocar con los dientes!

10 Devil May Cry 4
PS3, XBOX 360
! — POSICIÓN ANTERIOR: - — MESES EN LISTA: 1
A pesar de tener nombre de programa de grabación, Nero ha conseguido cautivarnos con este genial juego de acción

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo

1	Assassin's Creed	XB 360
2	Devil May Cry 4	PS3
3	Fifa 08	PS3
4	Pro Evolution 08	PS2
5	Super Mario Galaxy	Wii
6	Más Brain Training	NDS
7	Gears of War	XBOX 360
8	Guitar Hero III	XBOX 360
9	Scene it?	XBOX 360
10	Silent Hill Origins	PSP

Javier Abad

1	Super Mario Galaxy	Wii
2	Call of Duty 4	PS3
3	Gears of War	XBOX 360
4	New S. Mario Bros	NDS
5	God of War II	PS2
6	Halo 3	XBOX 360
7	Assasin´s Creed	XB 360
8	Zelda P. Hourglass	NDS
9	Guitar Hero III	XBOX 360
10	Pro Evolution 2008	PS2

David Martínez

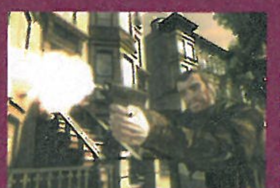
1	Call of Duty 4	XBOX 360
2	God of War II	PS2
3	Metal Gear Solid 3	PS2
4	Super Mario Galaxy	Wii
5	God of War: Chains	PSP
6	Mas Effect	XBOX 360
7	Metroid Prime 3	Wii
8	Gran Turismo 5 Pr.	PS3
9	Bioshock	XBOX 360
10	Uncharted	PS3

Daniel Quesada

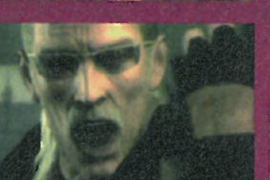
1	Halo 3	XBOX 360
2	Super Mario Galaxy	Wii
3	Bioshock	XBOX 360
4	Mass Effect	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Unreal Tourn. III	PS3
7	Guitar Hero III	XBOX 360
8	Call of Duty 4	XBOX 360
9	Advance Wars DC	NDS
10	God of War II	PS2

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 GTA IV
PS3, XBOX 360
Ya queda muy poquito para el 29 de Abril, día en el que saldrá a la venta la cuarta entrega de «GTA». ¡Y a vosotros parece que no os quedan uñas que morderos!



2 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3
Hablando de cuartas partes... el esperado regreso de Snake parece que ocupa gran parte de vuestros pensamientos. ¡Qué ganitas de que salga!



3 Final Fantasy XIII
PLAYSTATION 3
La, probablemente, mejor saga de rol de todos los tiempos, tiene cada vez mejor aspecto en su futuro estreno en la nueva generación.



4 Resident Evil 5
PS3, XBOX 360
Lo que os gusta despachar zombies... eh, ¡pájaros! La verdad es que no nos extraña, sobre todo viendo la pinta que tiene esta quinta entrega, que saldrá en PS3 y Xbox 360.



5 Fable 2
XBOX 360
El genial juego de rol que nos cautivó en Xbox prepara su regreso con la intención de dejarnos con la boca abierta gracias a su enorme libertad de acción. ¿Lo conseguirá?

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona en base a las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 JUEGOS....

1 God of War: Chains of Olympus
Los conocidos e incomparables parajes de la Antigua Grecia, así como algunos de sus personajes mitológicos y dioses más conocidos, nos esperan en esta aventura de acción protagonizada por el incombustible Kratos. ¡Por Zeus!

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es





DEVIL MAY CRY 4

La valoración de Hobby Consolas (nº 198) fue de 91. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

@ Endemoniadamente bueno

Joan Peris (e-mail)

En esta entrega Capcom ha demostrado que un buen "lavado de cara" es la mejor manera de "empezar el día" en la nueva generación. Cabe destacar un apartado técnico impresionante, una banda sonora excelente y un doblaje inglés impecable. El único fallo es, posiblemente, la "baja" dificultad, compensada con 12 difíciles pruebas. Un juego impresionante, con un toque de estilo.

VALORACIÓN: 98

@ ¡Nero, qué grande eres!

Javier Aguirre (e-mail)

Me ha encantado el juego. Es muy divertido y engancha muchísimo. Tiene un buen argumento y Nero es tan carismático como Dante. Los gráficos son buenos, sin grandes alardes, pero sin duda las secuencias de video se llevan la palma ¡espectaculares! Además, la dificultad es elevada pero sin llegar a ser desesperante.

VALORACIÓN: 93

@ Algo repetitivo

Adrián Ponferrada (Madrid)

Es un juego lleno de acción que promete muchas horas de diversión sin descanso, pero sus incontables repeticiones (enemigos finales), y su escasa duración lo convierten en un juego que se defiende gracias a un apartado gráfico espectacular. Aunque la nueva entrega tiene bastantes aspectos nuevos que mejoran considerablemente al juego. Merece la pena.

VALORACIÓN: 92

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre: GOD OF WAR: CHAINS... ¡Y podéis enviar vuestra foto!

VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataforma	Posición anterior	Meses en lista	Comentario
1	Call of Duty 4	PS3, XBOX 360	1	2	El mes pasado entró directamente en el primer puesto, pero su enorme calidad ha conseguido que se mantenga ahí.
2	Metal Gear Solid	PLAYSTATION	6	3	Aún perdura en vuestros oídos el inolvidable doblaje al castellano encabezado por Alfonso Vallés ¿eh? Ainss...
3	God of War 2	PLAYSTATION 2	7	2	Parece que mientras esperabais su estreno en PSP habéis estado entrenando duro a Kratos, que sube 4 puestos.
4	Devil May Cry 4	PS3, XBOX 360	-	1	A este paso no van a quedar demonios para hacer más juegos, porque no paráis de darles caña con Dante y Nero.
5	Assassin's Creed	PS3, XBOX 360	4	4	Altair ha tenido un mes flojo y baja también en vuestra lista. ¡Esperemos que no se enfade y venga a por nosotros!
6	Resident Evil 4	PS2, Wii, GC	8	2	Naturaleza, aire libre, vacas... y hordas de zombis que vienen a por nosotros. ¡Así sí que mola ir de excursión al campo!
7	GTA San Andreas	PS2, XBOX	R -	1	Qué mejor que aguantar el mesecito que queda para disfrutar de la cuarta entrega que visitando San Andreas.
8	Final Fantasy X	PLAYSTATION 2	2	3	Parece que el equipo de Blitzball de Tidus acusa el cansancio de la dura temporada y baja nada menos que 6 puestos en la lista.
9	Kingdom Hearts 2	PLAYSTATION 2	3	2	Otro que pega un bajón grande en la lista. Una pena, porque la verdad es que Donald y compañía son de lo más "salao".
10	Super Mario Galaxy	Wii	-	1	Os está costando cogerle el punto, pero, de momento, Mario ya ha conseguido colarse en vuestra lista de favoritos.







La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona en base a las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Army of Two		Turok	
HC	Mola la interacción entre los dos personajes, pero le falta realismo.	88	Las estrategias y dificultad de los enemigos enganchan a tope.	83
GamePro	El modo cooperativo es excelente, pero flojea si jugamos a solas.	80	«Turok» nos ha sorprendido gracias a su mezcla de acción y tiroteos.	75
IGN.com	Los modos multijugador son la razón de ser del juego, y se salen.	79	El juego es muy divertido, pero peca de ser excesivamente lineal.	70
GameZone	Tiene fallos, pero la experiencia cooperativa merece la pena.	80	Ofrece grandes momentos, aunque está un poco desfasado.	70

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista USA •IGN.com: Web USA •GameZone: Revista USA

CON INSPIRACIÓN CLÁSICA


PSP


PS3, Xbox 360.

2 Assasin's Creed Jerusalén, Acre y Damasco llenas de vida y en pleno siglo XII. Su ambientación es sencillamente alucinante.


PS2, Xbox, GameCube

3 Prince of Persia: Las Dos Coronas Babilonia, la ciudad natal del Príncipe de Persia, es el mágico marco de este juego.


PlayStation 2

4 Shadow of Rome La Roma de Julio César y los gladiadores sirve de inspiración para este título, que aúna acción y momentos gore.


PlayStation 2

5 Onimusha 2 El japón feudal es la increíble época elegida para ambientar esta aventura protagonizada por samurais.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO · PRECIO REDUCIDO



PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	Puntuación
1 Assassin's Creed	94
2 Uncharted	92
3 Splinter Cell D. A (€)	92
4 Devil May Cry 4	91
5 Ninja Gaiden Sigma (€)	90
6 Lost Planet	90

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 08	93
2 Pro Evolution 2008	91
3 FIFA Street 3	78

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty 4	95
2 Resistance	93
3 Call of Duty 3 (€)	92

Plataformas

	Puntuación
1 Sonic the Hedgehog	68
2 No disponible	
3 No disponible	

Velocidad

	Puntuación
1 NFS ProStreet	91
2 Colin McRae Dirt	91
3 Burnout Paradise	90

Rol

	Puntuación
1 Oblivion	93
2 Marvel Ult. Alliance (€)	80
3 No disponible	

Lucha

	Puntuación
1 Virtua Fighter 5	88
2 WWE Smackdown 08	88
3 Def Jam Icon	82

Estrategia

	Puntuación
1 Bladestorm	74
2 Eye of Judgment	70
3 No disponible	

Deportivos

	Puntuación
1 NBA 2K8	90
2 NBA Live 08	89
3 Virtua Tennis 3	89

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero III	92
2 Singstar	88
3 World Ch. Snooker	65

Imprescindibles

por orden alfabético

- ASSASSIN´S CREED
- CALL OF DUTY 4
- COLIN McRAE DIRT
- FIFA 08
- GUITAR HERO III
- NBA 2K8
- NFS PROSTREET
- OBLIVION
- RESISTANCE
- UNCHARTED
- VIRTUA FIGHTER 5

El juego del mes

GT5 PROLOGUE

El simulador de conducción más realista de Sony se estrena en la nueva generación con este interesante anticipo de lo que será la versión final. Un apartado gráfico de lujo, unas físicas muy mejoradas y el sistema de conducción típico de la saga le colocan en lo más alto.

Wii

Aventura/Acción

	Puntuación
1 Zelda Twilight Pr.	95
2 Metroid Prime 3	95
3 Resident Evil 4 (€)	90
4 Zack & Wiki	88
5 SW: Complete Saga	85
6 POP: Rival Swords	85

Fútbol

	Puntuación
1 Pro Evolution 2008 (NUEVO)	85
2 FIFA 08	75
3 No disponible	

Shoot'em up

	Puntuación
1 Call of Duty 3	88
2 Red Steel	84
3 RE: Umb. Chronicles	79

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario Galaxy	97
2 Crash: L. de Titanes	90
3 Super Paper Mario	90

Velocidad

	Puntuación
1 Excite Truck	82
2 NFS Carbono (€)	80
3 NFS ProStreet	79

Rol

	Puntuación
1 No disponible	
2 No disponible	
3 No disponible	

Lucha

	Puntuación
1 Dragon Ball BT 3	90
2 MK: Armageddon	88
3 WWE Smackdown 08	85

Estrategia

	Puntuación
1 Battalion Wars 2	84
2 No disponible	
3 No disponible	

Deportivos

	Puntuación
1 SSX Blur (€)	88
2 Mario Strikers	86
3 Mario & Sonic	86

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero III	92
2 Wario Ware	88
3 Rayman R. Rabbids	87

Imprescindibles

por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- DRAGON BALL BT 3
- GUITAR HERO III
- METROID PRIME 3
- RESIDENT EVIL 4
- SSX BLUR
- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER PAPER MARIO
- WARIO WARE
- ZACK & WIKI
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes



PRO EVOLUTION 2008

Enfrentarse al nuevo sistema de control que nos propone la versión para Wii de este simulador es todo un reto, pero seguro que en cuanto os familiaricéis con él lograréis enlazar las jugadas más espectaculares.

XBOX 360



Aventura/Acción

	Puntuación
1 Gears of War (€)	94
2 Assassin's Creed	94
3 Splinter Cell D.A	92
4 Lost Planet (€)	91
5 Ghost Recon AW 2	91
6 Devil May Cry 4	91

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 08	93
2 Pro Evolution 2008	91
3 FIFA 07 (€)	91

Shoot'em up

	Puntuación
1 Halo 3	96
2 Call of Duty 4	95
3 Bioshock	94

Plataformas

	Puntuación
1 Sonic the Hedgehog	68
2 No disponible	
3 No disponible	

Velocidad

	Puntuación
1 Forza Motorsport 2	95
2 Project Gotham 4	93
3 Colin McRae Dirt	91

Rol

	Puntuación
1 Mass Effect	94
2 Oblivion (€)	93
3 Blue Dragon	89

Lucha

	Puntuación
1 Virtua Fighter 5 (€)	90
2 WWE Smackdown 08	88
3 Dead or Alive 4 (€)	85

Estrategia

	Puntuación
1 Viva Piñata (€)	89
2 B. por la T. Media 2	83
3 Football Manager	76

Deportivos

	Puntuación
1 NBA 2K8	90
2 NBA Live 08	89
3 Virtua Tennis 3	89

Varios

	Puntuación
1 Guitar Hero III	92
2 Guitar Hero II	92
3 Stuntman	83

Imprescindibles

por orden alfabético

- ASSASSIN'S CREED
- BIOSHOCK
- CALL OF DUTY 4
- FIFA 08
- FORZA MOTORSPORT 2
- GEARS OF WAR
- GUITAR HERO III
- HALO 3
- LOST PLANET
- MASS EFFECT
- VIRTUA FIGHTER 5

El juego del mes



DARK SECTOR

El agente encubierto Hayden Tenno y sus sobrehumanas habilidades provocadas por un extraño virus, son los protagonistas de esta aventura de acción en la que no tenemos tiempo ni para respirar, y que destaca por su ambientación cinematográfica.


Disney
HIGH SCHOOL MUSICAL
STICKERS
DS Lite
Dazzle
Fun Zone
¡¡¡PERSONALIZA Y PROTEGE TU CONSOLA
CON LOS NUEVOS ACCESORIOS DE HIGH SCHOOL MUSICAL!!!
Ahora podrás personalizar tu videoconsola e ir a la última moda gracias a los nuevos stickers de High School Musical.
Los stickers son unas pegatinas adhesivas para colocar en la videoconsola y así personalizarla con los personajes que tú quieras.
Gracias a ellos no solo tendremos nuestra videoconsola a la última sino que también evitaremos arañazos y posibles golpes.
Gracias a la calidad de los stickers, no dañaremos la consola y disfrutaremos al 100% de ella.
Tienes stickers para las plataformas de DS Lite y PSP, que podrás poner en todas las partes de la consola, y así tenerla completamente personalizada.
STICKERS
PSP
Star Dazzle
Kit de accesorios para Wii
Con dos fundas de silicona y correas para los mandos; así podrás jugar más cómodamente y una gamuza limpiadora.
Wii
indeca
www.indecabusiness.com
©Disney
Indeca es una marca registrada de Indeca Business SA. El resto de marcas aqui contenidas son propiedad de sus correspondientes titulares registrales.

LOS MEJORES

Los juegos más destacados del momento.



NUEVO — PRECIO REDUCIDO

PSP



Aventura/Acción (Puntuación)
1 GTA: Vice C. Stories 96
2 GTA: Liberty City St. 96
3 God Of War: Chains... 95
4 Silent Hill Origins 94
5 MGS Portable Ops 94
6 Ult. Ghost´n Goblins 93

Fútbol (Puntuación)
1 Pro Evol. Soccer 6 92
2 Pro Evolution 2008 91
3 FIFA 08 91

Shoot'em up (Puntuación)
1 Socom F. Bravo 90
2 MOH Heroes 2 86
3 Ghost in the Shell 81

Plataformas (Puntuación)
1 Crush 90
2 Daxter 88
3 LocoRoco 85

Velocidad (Puntuación)
1 Sega Rally 90
2 Burnout Dominator 90
3 Burnout Legends 89

Rol (Puntuación)
1 Monster Hunter 2 90
2 Final Fantasy Tactics 89
3 Tales of Eternia 87

Lucha (Puntuación)
1 Tekken Dark Res. 95
2 SF Alpha 3 Max 90
3 MK Unchained 87



Estrategia (Puntuación)
1 Patapon 92
2 Metal Gear Acid 2 87
3 Metal Gear Acid 86

Deportivos (Puntuación)
1 Virtua Tennis 3 91
2 Smash C. Tennis 3 89
3 Everybody's Golf 87

Varios (Puntuación)
1 Gitaroo Man 83
2 Ape Academy 81
3 Lemmings 80

Imprescindibles por orden alfabético
- GTA: LIBERTY CITY STO.
- GTA: VICE CITY STORIES
- GOD OF WAR: CHAINS...
- MGS PORTABLE OPS
- PATAPON
- PRO EVOLUTION SOC. 6
- SEGA RALLY
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.
- VIRTUA TENNIS 3
- ULT. GHOST´N GOBLINS

El juego del mes



GOD OF WAR: CHAINS OF...

Kratos ha vuelto a demostrar que es uno de los mejores a la hora de protagonizar una aventura de acción. Esta versión no tiene nada que envidiar a sus "hermanas mayores". ¡Eso sí que es estar en el Olimpo de los videojuegos!

NINTENDO DS



Aventura/Acción (Puntuación)
1 Zelda Phantom Hour. 96
2 Metroid Prime Hunt. 93
3 Resident Evil DS 90
4 Castlevania P. of R. 87
5 Castlevania 86
6 Viewtiful Joe D. T. 86

Fútbol (Puntuación)
1 FIFA 06 85
2 FIFA 08 83
3 Pro Evolution 6 79

Shoot'em up (Puntuación)
1 Dead & Furious 83
2 Nanostray 81
3 Call of Duty 4 80

Plataformas (Puntuación)
1 Super Mario 64 DS 93
2 New S. Mario Bros. 93
3 Yoshi's Island DS 90

Velocidad (Puntuación)
1 Mario Kart DS 94
2 NFS ProStreet 85
3 NFS Underground 2 84

Rol (Puntuación)
1 Mario & Luigi 2 90
2 Pokémon Perla y D. 89
3 Final Fantasy III 88

Lucha (Puntuación)
1 Bleach 89
2 Dragon Ball Z S.W. 85
3 WWE Smackdown 08 65

Estrategia (Puntuación)
1 Animal Crossing 90
2 Advance Wars D.C. 90
3 Advance Wars D.S. 89

Deportivos (Puntuación)
1 Tony Hawks 88
2 Touch Golf 86
3 Rafa Nadal 86

Varios (Puntuación)
1 Elite Beat Agents 92
2 Meteos 91
3 Nintendogs 90

Imprescindibles por orden alfabético
- ADVANCE WARS D.C.
- ANIMAL CROSSING
- MARIO KART DS
- MARIO & LUIGI 2
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- NINTENDOGS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- YOSHI´S ISLAND DS
- ZELDA PHANTOM H.

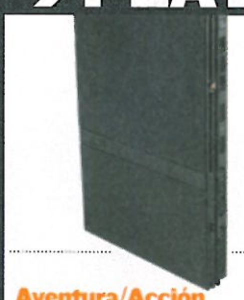
El juego del mes



FF CRYSTAL CH. RING OF FATES

La "precuela" de «Crystal Chronicles» de GC aprovecha todas las características de Nintendo DS para ofrecernos un gran juego de rol protagonizado por Yuri y Chelinka, y que cuenta con características multijugador.

PLAYSTATION 2



Aventura/Acción (Puntuación)
1 God of War II 98
2 Metal Gear Solid 3 97
3 GTA: San Andreas 97
4 Metal Gear Solid 2 96
5 Splinter Cell 3 C.T. 95
6 God of War 95

Fútbol (Puntuación)
1 Pro Evolution 2008 97
2 FIFA 08 96
3 FIFA 07 96

Shoot'em up (Puntuación)
1 Call of Duty 3 94
2 Call of Duty B.R.O. 94
3 Black 93

Plataformas (Puntuación)
1 Jak & Daxter 91
2 Sly Raccoon 91
3 Crash Lucha de Tit. 90

Velocidad (Puntuación)
1 Gran Turismo 4 97
2 NFS Carbono 93
3 Need for S. MW 94

Rol (Puntuación)
1 Final Fantasy XII 98
2 Final Fantasy X 96
3 Dragon Quest 95

Lucha (Puntuación)
1 Tekken 5 95
2 Soul Calibur III 95
3 Soul Calibur II 94

Estrategia (Puntuación)
1 Commandos 2 92
2 Full Spect. Warrior 88
3 Los Sims 2 86

Deportivos (Puntuación)
1 NBA Live 08 94
2 NBA 2K7 93
3 NBA Live 07 93

Varios (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Singstar Party 90
3 Ace Combat 5 90

Imprescindibles por orden alfabético
- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes



ODIN SPHERE

Este RPG de corte clásico cuenta con un precioso apartado gráfico en 2D que ha logrado atraparnos por completo. Además, su emocionante argumento, su efectivo sistema de combate y el carisma de sus personajes le convierten en un soplo de aire fresco en el género.



"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección: C/Santiago de Compostela, 94. 28035-MADRID

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarl No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de abril de 2008.

Descubre en qué página del final de la revista se encuentra escondido el protagonista de este juego y manda un sms al 7654 con la palabra heroeshc seguido del número de la página, y tus datos personales (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives)

MEJORA TU CONSOLA



A viva voz

- **Nombre:** Vantage USB Microphone
- **Compañía:** Logitech ■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 29,95 €

Con «Boogie» de Wii podéis bailar y cantar. Lo malo es que al comprarlo encontramos únicamente con un micrófono. Si estáis hartos de compartirlo o queréis cantar a dúo, nada mejor que haceros con una segunda unidad por separado. Aunque son muy difíciles de encontrar en tiendas, Logitech sí los vende en su web oficial. Es la única opción en Wii y lo malo es que son algo ligeros y pequeños. Venga, un poco de movimiento y a convertiros en estrellas de la canción.

■ **Valoración:** ★★☆☆

Controla tu Xbox

- **Nombre:** Controller
- **Compañía:** Joytech
- **Consola:** Xbox 360
- **Precio:** 29,95 €

Seguro que os gusta juntaros con los colegas para jugar a títulos multijugador. Si no podéis poneros todos a la vez, andaréis buscando mandos "extra". Los inalámbricos, aunque más cómodos, son más caros, con lo que una buena opción es optar por controladores con cable. Esta opción de Joytech es muy similar al oficial de Microsoft, aunque con un precio algo inferior. Lo que menos nos ha gustado es que han decidido cambiar de sitio los botones Back y Start y en lugar de al lado del botón Xbox se encuentran bajo el stick izquierdo. Por lo demás, una buena opción.

■ **Valoración:**  ★★★☆

Rock recargable

- **Nombre:** Baterías Guitar Hero ■ **Compañía:** Activision
- **Consola:** PS2, PS3, y Xbox 360 ■ **Precio:** 19,95 €

¿Tenéis vuestra consola echando humo de las horas que pasáis con «Guitar Hero»? Pues atentos a esta baterías recargables. Están disponibles para los modelos de guitarras inalámbricas Les Paul de PS3 y Xbox 360, y Kramer de PS2,. Se pueden recargar por USB o enchufando su cargador a la corriente. ¡Imaginad la cantidad de pasta que ahorraréis en pilas!

■ **Valoración:**  ★★★★


NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3				
 **ACCESORIO** WIFI USB KEY. Para conectar la consola y el PC. 49,95 €	 **CABLES** HDMI TO HDMI. Aprovecha la resolución 1080p. 24,95 €	 **PADS CONTROL** SIXAXIS. Sin cables. Reconoce el movimiento. 49,95 €	  **REFRIGERACIÓN** FUSION COOLING FAN. Refresca tu PS3. 19,99 €	 **ACCESORIO** Conversor Dual Shock 2. Para poder jugar con él en PS3. 9,95 €
Wii				
 **VOLANTES** VOLANTE CON BASE. Con diferencia, la mejor opción. 14,95 €	 **CABLES** VÍDEO RGB Y COMPONENTES. Una imagen mucho más nítida. 30 € cada uno	 **PADS CONTROL** CLASSIC CONTROLLER. Para los juegos "tradicionales". 19,90 €	 **PISTOLA** LIGHT GUN. Tu Wiimote con gatillo y culata. 15,95 €	 **BATERÍA** T CHARGE ALL NW. Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €
XBOX 360				
 **VOLANTES** WIRELESS RACING WHEEL. Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	 **AURICULARES** HEADSET INALÁMBRICO. Comunícate sin usar cables. 49,99 €	 **PADS CONTROL** CONTROLLER WIRELESS. Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	 **MEMORIA** MEMORY CARD 64 MB. Para guardarlo todo. 34,99 €	 **VENTILADOR** INTERCOOLER. Para evitar "calentones". 19,95 €

¡Consolas a todo gas!

■ **Nombre:** Accesorios Cars ■ **Compañía:** Indeca Business
■ **Consola:** Wii, DS y PSP ■ **Precio:** A partir de 19,95 €

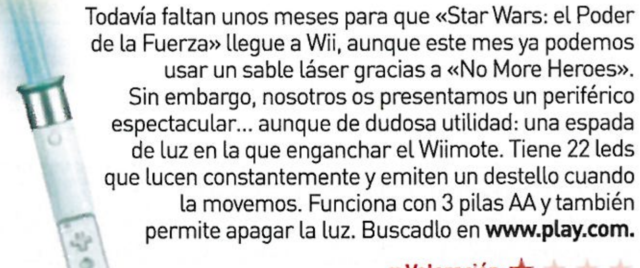
"Cars", una de las películas más divertidas de la factoría Disney-Pixar, regresa a toda velocidad. Inspirados en sus personajes, ya podéis encontrar packs de accesorios para Wii, Nintendo DS y PSP. Los de las portátiles incluyen los habituales accesorios: fundas, cajas para juegos, gamuzas, cargadores de coche o stylus (DS). En el de Wii encontramos fundas de silicona para el mando y el nunchaco, y correas. Todo ello decorado con imágenes de la película.

■ **Valoración:** ★★★



Hágase la luz

■ **Nombre:** Wii Light Saber
■ **Compañía:** Gametec
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 26 €



Todavía faltan unos meses para que «Star Wars: el Poder de la Fuerza» llegue a Wii, aunque este mes ya podemos usar un sable láser gracias a «No More Heroes». Sin embargo, nosotros os presentamos un periférico espectacular... aunque de dudosa utilidad: una espada de luz en la que enganchar el Wiimote. Tiene 22 leds que lucen constantemente y emiten un destello cuando la movemos. Funciona con 3 pilas AA y también permite apagar la luz. Buscadlo en **www.play.com.**

■ **Valoración:** ★



NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO PARA PLAYSTATION 2

PS2 también se mueve

■ **Nombre:** Motion Controller ■ **Compañía:** Fanatec
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 24,95 €

Ahora que la detección de movimiento está de rabiosa actualidad gracias al mando de Wii y al Sixaxis de PS3, una compañía se ha decidido a llevar esta modalidad de control a la veterana PS2. Este periférico reconoce tres ejes que nos permiten mover mediante gestos lo que normalmente manejamos en los juegos con el stick o la cruceta. No resulta cómodo con todos los géneros, pero va estupendo para juegos de coches o aviones, por ejemplo. Tiene vibración y además es bastante más ergonómico que el oficial de Sony. Aunque llegue en los últimos coletazos de PS2, es una buena oportunidad para revitalizar su amplio catálogo.

■ **Valoración:** ★★★★



ZONA DE DESCARGA

Tanto PS3 como Xbox 360 reciben pocas novedades este mes, pero las que llegan son bastante originales y curradas. Una vez más, lo mejor está en las actualizaciones para juegos "mayores". Y para Wii, varios clásicos de las 16 bits.

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

	PlayStation 3	Xbox 360	Wii
1- CONECTARSE A INTERNET	Necesitáis una conexión de banda ancha a Internet. No hay que pagar a Sony nada por usar PlayStation 3 online. La consola se conecta por Wi-Fi o a través de un cable ethernet.	Hay que tener una conexión de banda ancha a Internet. Podéis conectaros con ella con cable ethernet o con un adaptador Wi-Fi que se vende aparte. Luego, elegid entre la cuenta Xbox Live Silver (gratuita, pero con acceso restringido a algunos contenidos) o Gold (con pleno acceso a contenidos, pero que vale 5 euros al mes). Para pagar la modalidad Gold, pinchad en "Conectarse a Xbox Live" e introducid el número de vuestra tarjeta de crédito.	Hay que tener conexión de banda ancha a Internet. Nos conectamos por Wi-Fi o con un adaptador LAN que se vende aparte. Nintendo no cobra nada por acceder al contenido online de su consola.
2- CARGAR EL MONEDERO	Para comprar online desde la consola, hay que tener dinero en el "monedero virtual" de PS3. Para añadir dinero, pinchad en el icono de vuestro perfil (la derecha del menú principal) y presionad Triángulo. Entre las diferentes opciones, hay una de gestión de nuestro perfil. En esa pantalla podéis añadir entre 5 y 100 euros a vuestra cuenta introduciendo el número de vuestra tarjeta de crédito.	Para comprar necesitáis Microsoft Points, una especie de moneda virtual. Pagáis una cantidad de euros que son canjeados por Microsoft Points. Para agregar esos puntos pinchad en la pestaña de Bazar. Elegid algún producto y pulsad X para agregar Microsoft Points. A continuación introducid el número de vuestra tarjeta de crédito o el código de una tarjeta prepago que se adquiere en tiendas. 500 Microsoft Points valen 6 euros.	Para comprar juegos o programas necesitáis adquirir Wii Points, la moneda virtual de la consola. Para agregar Wii Points, pinchad en Canal Tienda Wii. Desde su menú principal, pinchad en "Agregar Wii Points". Podéis pagar introduciendo el número de vuestra tarjeta de crédito o el código de una tarjeta prepago que se vende en tiendas. 1000 Wii Points valen 10 euros.
3- COMPRAR	En la Store, seleccionad la pestaña que os interese (juegos, vídeos o demos). Elegid el producto y la consola os pedirá que confirméis la descarga. Los vídeos y las demostraciones son gratis. Los juegos oscilan entre los 5 y los 10 €. En el caso de «Singstar» tenéis que comprar desde el menú del juego. Los extras de «Unreal Tournament III» se bajan desde un PC.	Pinchad en la opción Bazar Xbox Live. Una vez ahí, seleccionad el contenido que queréis bajar (juegos o vídeos) y elegid un producto. Si no tenéis Microsoft Points, volved al paso anterior. Los vídeos suelen ser gratuitos y el precio de los juegos oscila entre los 400 y los 1200 Microsoft Points.	Desde el Canal Tienda Wii, elegid entre Consola Virtual (donde están los juegos) o Programas. En Consola Virtual, mirad la lista de juegos. Pinchad en el botón Descarga y esperad a que el juego acabe de bajar. Los juegos valen entre 500 y 1000 Wii Points (también podéis regalarlos a un amigo). Por ahora, todos los programas son gratuitos.
4- JUGAR	Cuando el juego termine de descargarse podréis usarlo desde la misma columna que se usa para los juegos de disco. Si es un vídeo, tendréis que pinchar en la columna Vídeos.	Para jugar a un juego descargado, pinchad en la pestaña Juegos y luego en Xbox Live Arcade. Si es una demo, pinchad en "Demostraciones y Mucho Más". Si es un vídeo, pinchad en Multimedia y elegid el apartado Vídeos.	Una vez haya bajado el juego, aparecerá como un nuevo canal en el menú principal de la consola. Recordad que los juegos de Nintendo 64 y los de Super Nintendo suelen requerir un Mando Clásico de Wii o uno de GameCube para jugar.

PLAYSTATION 3

Juegos





PAIN

Compañía: Sony ■ Género: Acción ■ Jugadores: 1 a 4 ■ Precio: 7,99 €

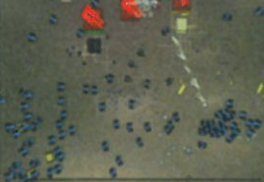
Un estrafalario juego que consiste en catapultar a personajes cómicos para que se den galletas con los edificios u obstáculos. Cuanto más espectacular sea el golpe, más puntos obtendréis. Trae ránking y sistema de feedback para contactar con sus creadores.

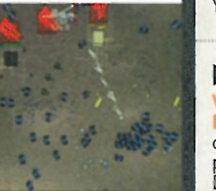
Valoración: ★★★☆

SNAKEBALL

Precio: 7,99 €

Imaginad el clásico juego de la serpiente para móvil, pero con gráficos en 3D y también con muchas misiones extra. Además, podemos disfrutar con su modo multijugador.





RIFF

Precio: 7,99 €

Un extrañísimo juego de disparos en el que hemos de acertar a las naves para crear armonías musicales. Algo caro, pero de lo más original.

MÁS NOVEDADES

- Hardcore 4x4
- High Velocity Bowling
- N20
- Rocketmen: Axis of Evil

NUESTROS FAVORITOS

1. Warhawk
2. Tekken D. Resurrection Online
3. Gran Turismo HD Concept
4. Theme Hospital
5. Fade to Black

Otras descargas

ACTUALIZACIONES Y DEMOS

UNREAL TOURNAMENT III ya tiene varios mapas gratuitos para descargar (con un PC y una memory card). «Singstar» recibe una actualización y pasa a tener 170 temas. «Guitar Hero III» celebra San Patricio con 6 temas nuevos (3 de ellos gratis). ¡Ah! Y podéis bajar 10 personajes extra para «Pain».

MULTIMEDIA

VARIOS TÍTULOS EN BLU-RAY reciben su correspondiente tráiler para su estreno: "En Busca de la Felicidad", "En Algún Lugar de la Memoria" y "Seduciendo a un Extraño" son los elegidos. También hay hueco para películas como **"Las Crónicas de Spiderwick"** o "Mi Monstruo y Yo".



XBOX 360

Juegos




Triggerheart Exelica

■ **Comp.:** Warashi ■ **Género:** Shooter Vertical ■ **Jug.:** 1 ■ **Precio:** 800 MP

Un juego de disparos de los de toda la vida, pero con ambientación tipo manga y gráficos poligonales. En esta conversión de la máquina recreativa tenemos 5 niveles en los que derribar a centenares de enemigos y enormes jefes finales que se adaptan a nuestro nivel de habilidad. Sencillo, pero bastante espectacular.

■ **Valoración:** ★★☆☆

▶MÁS NOVEDADES

- Bliss Island
- Discos de Tron
- Reto Mental
- Rocketmen: Axis of Evil

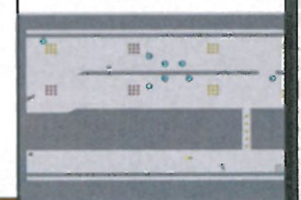
▶NUESTROS FAVORITOS

1. Halo
2. Fatal Fury Special
3. Worms
4. Tomb Raider Anniversary
5. Castlevania S. of the Night

COMMANDERS

■ **Precio:** 800 MP

Un juego muy similar a la saga «Advance Wars», pero con gráficos más detallados. Admite hasta cuatro jugadores online.



N+

■ **Precio:** 800 MP

Un ninja da grandes saltos para alcanzar plataformas en este título minimalista, pero muy adictivo. Incluye editor.

Otras descargas

▶ACTUALIZACIONES Y DEMOS



MASS EFFECT recibe el capítulo "El cielo se está cayendo" y una raza más, todo por 400 MP. Para «The Darkness» se ofrece gratis el mapa Haunt. «Guitar Hero III» acoge temas de Deftones o Avenged Sevenfold. Y 3 temas gratis de Dropkick Murphys, para celebrar el día de S. Patricio. Para «Forza 2», un pack con 14 coches más.

▶MULTIMEDIA



BIONIC COMMANDO REARMED, el "remake" del clásico de Capcom, ya se puede ver en un jugoso tráiler. Vedlo hasta el final, pues desvela un truco muy interesante. Echad un ojo también a los tráilers de «Bully», «Soul Calibur IV» o «Perdidos». **Lenny Kravitz** pone su canción "I´ll be waiting" para descarga gratuita.

Wii

Juegos

Eternal Champions

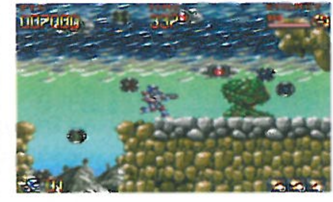
■ **Consola:** Mega Drive (800 WP) ■ **Compañía:** SEGA
■ **Género:** Lucha ■ **Jugadores:** 1 ó 2

Este título se presentó en su momento como el gran rival de «Street Fighter II» para MD. Sus 9 luchadores (cada uno proveniente de una época histórica) tienen montones de golpes y combos ("fatalities" incluidos) y a nivel gráfico no está mal, pero ni la jugabilidad ni la dificultad están bien ajustadas. A pesar de todo, merece la pena por su "interés histórico".




■ **Valoración:** ★★☆☆






Super Turrican

■ **Consola:** SNES (800 WP) ■ **Comp.:** Capcom ■ **Género:** Acción ■ **Jug.:** 1

Uno de los títulos de acción más clásicos que se crearon para Super Nintendo. Como en el resto de la saga, hemos de avanzar a través de una nube de disparos, enemigos y plataformas, a la par que recogemos "power-up" y usamos un garfio extensible y un rayo congelante. Por supuesto, no faltan los enormes jefes finales. Un juego muy difícil en ocasiones, pero adictivo como pocos.

Valoración: ★★★★

▶MÁS NOVEDADES

- Alien Storm (Mega Drive)
- Psychosis (Turbografx)
- Star Tropics (NES)
- Street Gangs (NES)

▶NUESTROS FAVORITOS

1. Zelda Ocarina of Time (N64)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Super Street Fighter II (SNES)
4. Super Metroid (SNES)
5. Streets of Rage II (MD)



KIRBY 64

■ **Precio:** 1000 Wii Points

El único juego "típico" de Kirby en N64 le obligaba a buscar un cristal mágico. Un juego variado, recomendado para los niños por su sencillez.



ADVENTURE ISLAND

■ **Precio:** 600 Wii Points

Clásico de las plataformas, adaptación de «Wonder Boy». Guiamos a Master Higgins mientras lo alimentamos y usamos items como el monopatín.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

¿Una entrega más de «Pro Evolution»? Sí, pero ojo, porque nada de lo que sabíais hasta ahora os servirá en estos partidos. Si queréis ganar alguno, prestad atención a nuestras indicaciones.

CONSEJOS PREVIOS

1 Olvidad las anteriores versiones. La primera vez que probéis «Pro Evolution Soccer 2008» para Wii os resultará muy distinto. Y es que esta versión os propone un renovado punto de vista de los juegos de fútbol, un desarrollo desde cero que quiere sacarle todo el partido a las posibilidades del mando de Wii.

2 Poneos cómodos y tened paciencia. Controlaréis el desarrollo de los partidos dirigiendo en mando de Wii a la pantalla, con movimientos cortos y precisos. Aprender a sacarle todo el partido os costará un buen número de partidos... y también alguna que otra derrota.

3 Medíos a otros rivales. Invitad a vuestros amigos o jugad por Internet. Seguro que aprenderéis nuevos movimientos y jugadas que quizá no se os habían ocurrido antes.

4 Ampliad vuestra visión. «Pro Evolution» ofrece un fútbol más estratégico en Wii, porque os obliga a estar pendientes de todos vuestros jugadores. Es una forma inédita de disfrutar de un juego de fútbol.

SI SOIS FANS DE LA SAGA «PRO EVOLUTION», olvidad todo lo aprendido antes de poneros a jugar por primera vez a esta innovadora versión para Wii, porque **tanto los controles como el sistema de juego son totalmente distintos** a cualquier simulador de fútbol anterior.

A modo de primeras indicaciones, os avanzamos que hacer correr a los jugadores es tan intuitivo como **apuntar con el cursor al punto donde queréis que se dirija,** lo que os permite no sólo controlar al jugador que tiene el balón, sino colocar a los compañeros que tengáis alrededor para conseguir un buen desmarque, engañar al rival mostrándole una dirección por la que al final no vais a seguir la jugada y un montón de posibilidades más. Otra de las novedades de esta original forma de control es que **para realizar un pase apuntamos directamente al jugador que queremos que lo reciba,** logrando una agilidad insólita para realizar combinaciones, paredes o pases al hueco de forma totalmente intuitiva y real.

«Pro Evolution Soccer» para Wii os obliga a **aumentar vuestro radio de visión,** ya que no sólo controláis al jugador que lleva la pelota, ¡sino a todo el equipo! Imaginad las jugadas que podréis crear anticipándoos con el resto de atacantes a los movimientos de vuestro rival.

Practicad antes de competir

Antes de enfrentaros a otro equipo, **no os olvidéis de hacer los tutoriales.** Desde las acciones más sencillas (mover a un jugador o dar un pase) hasta las más complejas, (jugadas que enlacen regates, paredes o pases al hueco en dos segundos) se realizan de una forma completamente nueva. **La curva de aprendizaje de «PES 2008» en Wii es muy amplia.** Los primeros movimientos serán sencillos (pase, regate, tiro), pero poco a poco, a medida que aumente la dificultad de los equipos rivales, tendréis que avanzar y aplicar nuevos movimientos de ataque y defensa. **Con cada nuevo partido podéis aprender un nuevo movimiento,** perfilar las acciones de jugadores sin balón y estar siempre atentos a lo que vayan a hacer todos los jugadores del campo. **Atreveos a enfrentaros con otro rival a miles de kilómetros.** Puede que no sepáis jugar tan bien como os creíais...

Como veréis nada más conectar el juego, tenéis un abanico de posibilidades inmenso por descubrir, así que coged unos refrescos, sentaos en vuestro sillón habitual de las grandes tardes de fútbol y preparaos para aprender cómo se juega de verdad al deporte rey.

JUGADAS DE ATAQUE

Sentar a un defensa rival es siempre un verdadero gustazo, y el control de Wii nos ofrece casi las mismas posibilidades que un partido de verdad. Aquí os explicamos cómo funciona.



PASE AL HUECO

APUNTA CON EL PUNTERO A UN ESPACIO LIBRE EN EL CAMPO, Y PULSA B. Si mantienes apretado el botón, el jugador aguanta el pase mientras su compañero se desmarca hacia la zona a la que has apuntado con el puntero. En el momento justo **suelta el botón B** y realizarás el pase al jugador desmarcado.



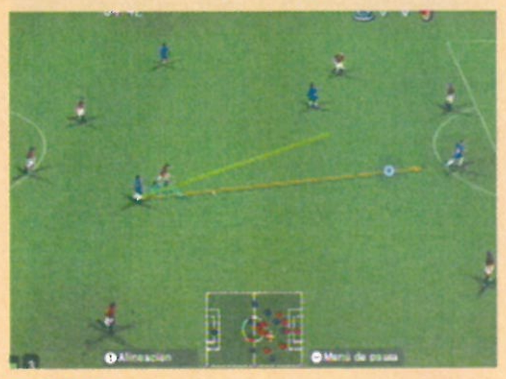
REGATE

SI APUNTAS A UN ESPACIO CON EL MANDO DE Wii Y PRESIONAS EL BOTÓN A, el jugador con el balón se desplazará a ese espacio. Si arrastras el puntero con el **botón A presionado,** el jugador regateará en la dirección que le indiques. La velocidad del regate depende de la distancia a la que arrastras el puntero. A la vez que regateas con el botón A, **con la palanca del Nunchako puedes hacer los regates típicos** de «Pro Evolution Soccer» para otras plataformas: pisar el balón, ruleta, Stanley Matthews, etc.



PASE

APUNTA CON EL PUNTERO A UN COMPAÑERO Y PULSA EL BOTÓN B. Los pases son automáticos por defecto y según la distancia **será raso o elevado,** pero esto lo podemos cambiar nosotros en el menú del mando y ponerlo de forma que nosotros decidimos si queremos pasar el balón por alto o a ras de suelo.



PARED

MIENTRAS ENCARAS A UN DEFENSA CON EL BOTÓN A APRETADO para regatearle, selecciona con el puntero una zona del campo y **presiona B.** Así pasas el balón a un compañero para te lo devuelva al lugar que has seleccionado antes. Es un movimiento muy útil para desbordar a las defensas, pero difícil de dominar.



MOVERSE SIN BALÓN

ESTE MOVIMIENTO ES EL QUE REALMENTE DIFERENCIA A ESTE JUEGO de fútbol de todos los juegos creados hasta el momento. El juego sin balón es algo fundamental en el fútbol real y no iba a ser menos en un videojuego. Mientras atacamos podemos mover libremente a todos los jugadores de nuestro equipo, tengan o no el balón. **Apuntando con el Wiimote al jugador que queremos mover y apretando el botón A,** arrastramos al jugador hasta la zona hacia la que queremos que se mueva para apoyar nuestro ataque. Mientras movemos a los jugadores que no tienen el balón con el Wiimote, podemos seguir manejando al jugador que conduce el balón **con la palanca del Nunchako.**



PASE EN COMBINACIÓN

ESTE PASE CONSISTE EN IR DANDO PASES CON EL BOTÓN B antes de que tus jugadores reciban el balón. Así realizas **ataques muy rápidos al primer toque.** Es muy eficaz contra defensas bien posicionadas, ya que abre muchos huecos y crea espacios en el área rival.



TIRO

PARA DISPARAR A PUERTA SÓLO HAY QUE SACUDIR EL NUNCHAKO. La dirección del tiro es automática, pero **podemos elegir con la cruceta del Wiimote** la zona del balón a la que queremos golpear para dar efecto. Los remates de cabeza o volea se realizan igual.



VASELINA

SI EN VEZ DE AGITAR EL NUNCHAKO, AGITAMOS EL WiiMOTE, el tiro será una vaselina. Es un disparo muy útil cuando el portero sale de debajo de los palos.



CANCELAR MOVIMIENTO

PRESIONANDO EL BOTÓN C podemos cancelar la orden que hayamos dado. Es útil cuando jugamos contra alguien, ya que podemos engañarle.

JUGADAS DE DEFENSA

Dicen que los buenos equipos se construyen desde la defensa, y el sistema de control de «PES 2008» en Wii también nos traslada a una nueva dimensión en esta faceta de los partidos.



ROBAR

CUANDO UN RIVAL LLEVA EL BALÓN, APÚNTALE CON EL PUNTERO Y PULSA A. Tu defensa mete la pierna para robarle el balón. Es importante mantener **pulsado A** una vez que has cortado el ataque del rival para que tu jugador se haga con la posesión del balón.



ENTRADA DESLIZÁNDOSE

MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN Z A LA VEZ QUE AGITAS EL NUNCHAKO. Así el defensa se tira a ras de suelo para robar el balón. Ten cuidado, porque si no lo haces en el momento oportuno **puedes hacer falta** o lo que es aún peor, facilitarle el regate al delantero rival.



INTERCEPTAR

ESTE MOVIMIENTO ES COMPLEMENTARIO AL MARCAJE PERSONAL. Presionando el **botón Z** después de hacer un marcaje, nuestra defensa se pondrá por delante del delantero rival para intentar **cortar el pase** que pueda recibir de un compañero.



TIRAR EL FUERA DE JUEGO

AGITANDO EL WiiMOTE EN DEFENSA, tu línea defensiva se adelanta para dejar a los delanteros rivales en fuera de juego. **Muy efectivo** contra equipos que abusan del pase al hueco, **pero muy peligroso** contra rivales que tengan buenos regateadores.



CANCELAR MARCAJE

PARA CANCELAR LOS MARCAJES TAN SOLO ES NECESARIO PULSAR EL BOTÓN C. Así cancelas los marcajes uno a uno y si **mantienes presionado el C** cancelas todos los marcajes al mismo tiempo.



SACAR AL PORTERO

CUANDO UN DELANTERO ENCARA TU PORTERÍA, si apuntas con el cursor a tu portero y **pulsas el botón A** sobre él, éste saldrá de la portería en dirección al jugador que lleva el balón para intentar evitar el gol.



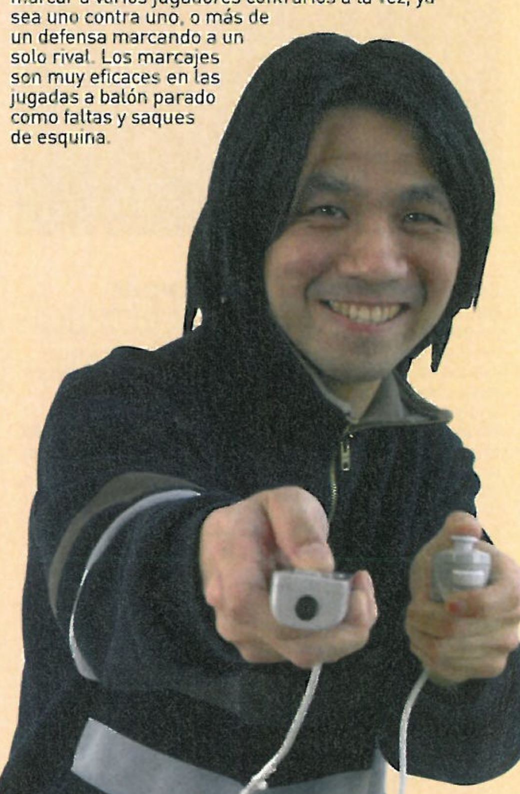
DESPEJE

CUANDO TE ENCUENTRES EN UNA SITUACIÓN COMPROMETIDA cerca de tu portería, lo mejor es dar un pelotazo para quitarte la presión de encima y evitar problemas. Para ello simplemente tienes que **agitar el Nunchako** cuando tengas el balón cerca de tu posición. Para despejar un centro del equipo contrario el movimiento es el mismo, agitar el Nunchako, pero tienes que calcular bien el movimiento del balón.



MARCAJE AL HOMBRE

PUEDES HACER MARCAJES INDIVIDUALES SOBRE LOS JUGADORES CONTRARIOS. Es tan fácil como apuntar con el puntero al jugador al que quieras marcar y **presionar el botón A** o arrastrar a tu defensa, presionando también el botón A, hasta el jugador contrario al que quieras marcar. También puedes marcar a varios jugadores contrarios a la vez, ya sea uno contra uno, o más de un defensa marcando a un solo rival. Los marcajes son muy eficaces en las jugadas a balón parado como faltas y saques de esquina.



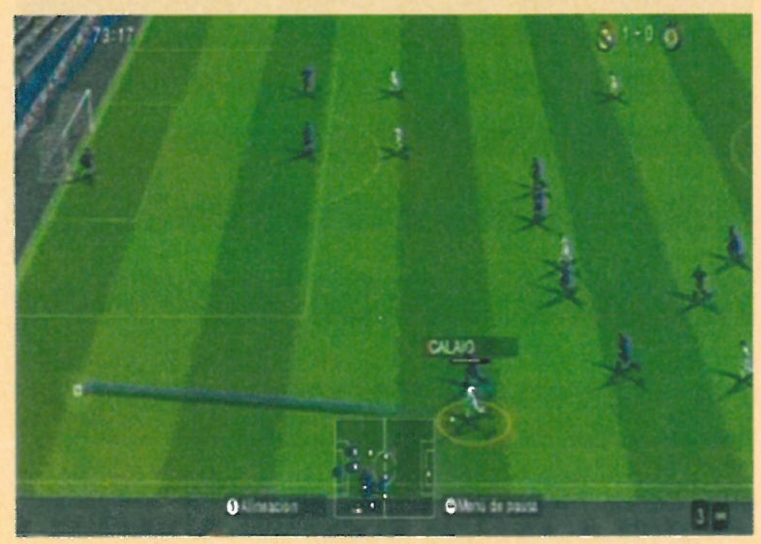
CONSEJOS GANADORES

EN ATAQUE

Los grandes jugadores dominan todas las tácticas de ataque. Si aplicáis estas, la victoria estará más cerca.



ES IMPORTANTE QUE NO TE CENTRES SÓLO EN CONTROLAR AL JUGADOR QUE LLEVA EL BALÓN. Desmarca a sus compañeros para abrir huecos en la línea defensiva del rival y tener así más opciones de pase. Un buen desmarque es la llave que te permitirá crear una ocasión manifiesta de gol.



USA LAS BANDAS. Cuando ataques, arrastra a uno de tus laterales hacia el corner contrario para abrir la defensa rival. Si su defensa no le tapa tendrás una oportunidad para colgar el balón, y si por el contrario te cubren el pase al lateral se abrirán más huecos en el centro de la defensa. En la variedad esta la clave.



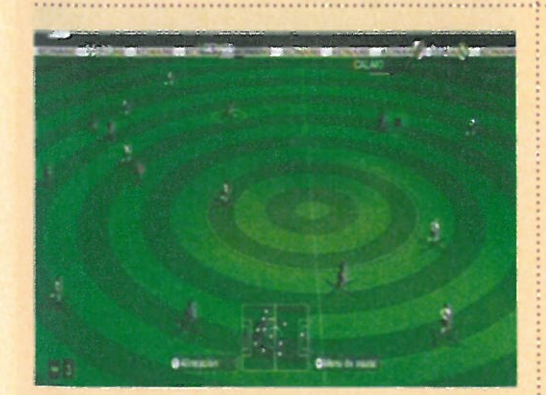
APROVECHA LOS ESPACIOS EN EL CAMPO CONTRARIO PARA SORPRENDER AL RIVAL. Los pases al pie son más seguros para no perder el balón, pero también son más fáciles de defender. Intenta pases al hueco para romper la línea defensiva de tu oponente.



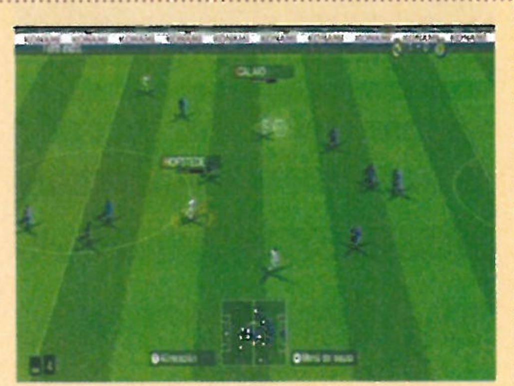
PASA RÁPIDO EL BALÓN EN LAS INMEDIACIONES DEL ÁREA RIVAL. Si consigues dominar el pase en combinación, podrás hacer buenas jugadas al primer toque que harán que los defensas tengan muchas dificultades para robarte la pelota.



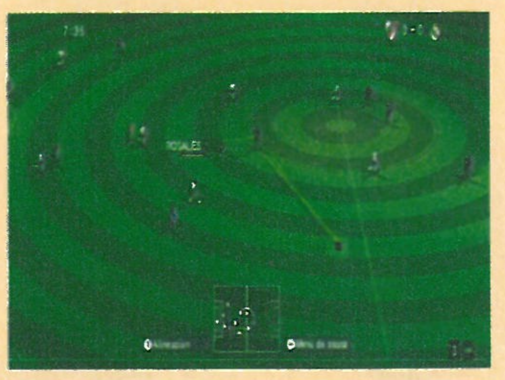
LOS JUGADORES RÁPIDOS TIENEN MÁS FACILIDAD PARA HACER UNA PARED. Cuando encares al defensa con un jugador habilidoso, intenta regatearle con una jugada individual, y de vez en cuando tira una pared. Así el defensa nunca sabrá cuales son tus intenciones.



LOS CONTRAGOLPES SON EFECTIVOS CONTRA EQUIPOS QUE ATACAN CON MUCHOS JUGADORES. Al defender, manda a uno de tus centrocampistas a una banda a la altura del centro del campo. Así cuando robes el balón puedes darle un pase rápido y montar un contraataque con pases al primer toque.



UTILIZA EL BOTÓN C (CANCELAR MOVIMIENTOS) PARA ENGAÑAR A TUS RIVALES. Hazles creer que vas a pasar a un sitio, para acto seguido cancelar ese movimiento y hacer un pase al lado contrario. Al jugar con otra persona, los engaños son fundamentales para que tu rival no pueda defenderte con facilidad.



RESPETA LAS POSICIONES DE TUS JUGADORES. Al sacar a tus jugadores de su zona de acción dejas muchos espacios que tu rival puede usar para machacarte al contraataque. Esto es fundamental con los centrales y el mediocentro, porque son los pilares en los que se asienta la base defensiva de tu equipo.

EN DEFENSA

Evitar los goles quizá no resulte tan llamativo como marcarlos, pero dominar la defensa es todo un arte.



EN DEFENSA TIENES QUE SER CONTUNDENTE. No dudes en entrar con fuerza a los delanteros rivales; te arriesgas a hacer falta, pero tendrás muchas más opciones de quitarle la pelota. Y si por un casual no le quitas el balón, al menos conseguirás que el delantero no avance con él. Para esto presiona el botón A hasta que contactes con el balón, y una vez golpeado, mantén pulsado el botón para que tu defensa se haga con la posesión de la pelota.



SI MARCAS A UN JUGADOR, PRESTA ATENCIÓN AL COMPAÑERO QUE LLEVE EL BALÓN. Cuando veas que le va a pasar la pelota, presiona el botón Z para adelantarte y poder robarle el esférico. Es un movimiento muy útil cuando te enfrentas a un delantero veloz. Pero debes tener cuidado, porque si no lo haces bien y el contrario se da cuenta del movimiento, puede meter un pase a la espalda del defensa que deje a su delantero en posición clara frente a tu portero.



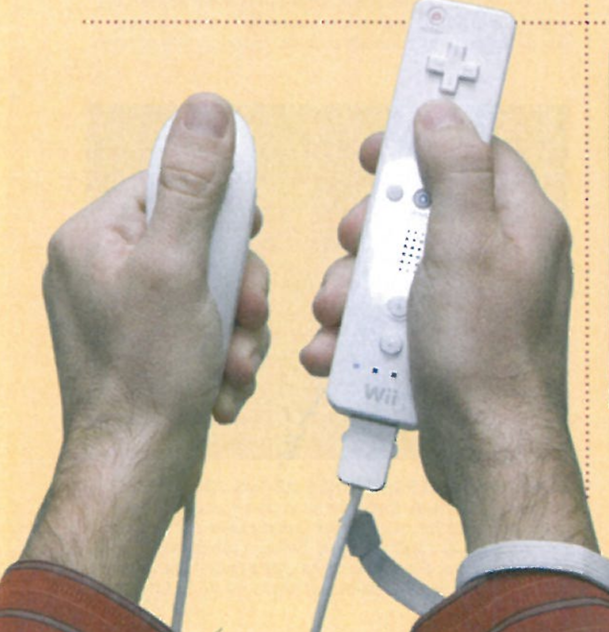
USAR EL FUERA DE JUEGO TIENE SUS RIESGOS, pero si consigues dominar esta técnica puedes parar a los equipos que abusan del pase al hueco. Ten cuidado, porque si el rival es habilidoso y se da cuenta de la jugada, puede seguir con la pelota y plantarse en un mano a mano con tu portero.



LA COLOCACIÓN DE TU DEFENSA ES ALGO PRIORITARIO. Tus centrales no deben perder su sitio, porque se generan muchos huecos. Si pones a tus centrales marcando al delantero rival, este puede ser un señuelo para que otro compañero llegue desde atrás y cree una ocasión de gol.



ANTE LA DUDA, UN BUEN DESPEJE PUEDE AHORRARTE MUCHOS DISGUSTOS en los balones divididos. Despejando el balón a tiempo te quitarás de encima la presión de los rivales, y si tienes suerte la pelota le puede caerle a alguno de tus delanteros para iniciar un contraataque fulgurante.



LAS ENTRADAS DESLIZÁNDOSE PUEDEN CORTAR ATAQUES, pero una entrada mal medida deja vendido al defensa, que se queda sin posibilidad de reacción. La mejor estrategia es aguantar las embestidas del rival sin que tu defensa vaya al suelo, y sólo usar este tipo de entradas como último recurso.

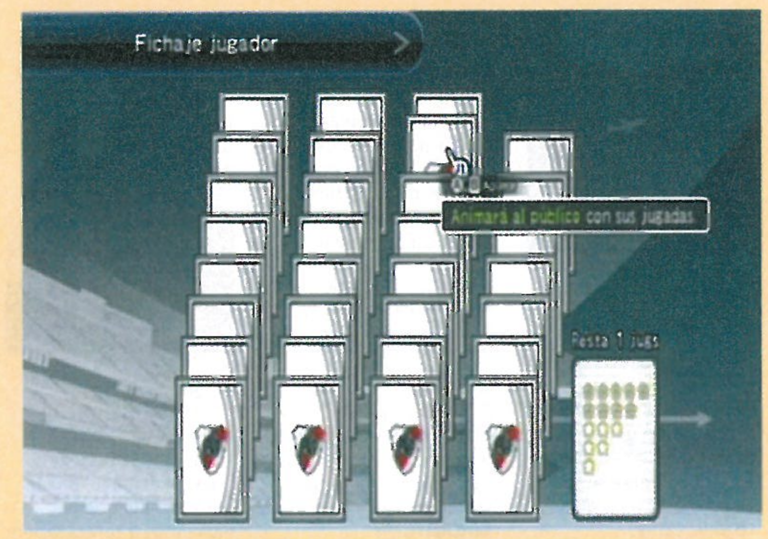


EN LOS SAQUES DE ESQUINA, MARCA A TODOS LOS DELANTEROS RIVALES. Cuando el lanzador del corner toque el balón, pulsa el botón Z para que tus defensas se adelanten a los delanteros marcados y así puedas despejar con más facilidad.

MODO CAMINO DE CAMPEONES

El modo que sustituye a la tradicional Liga Máster en esta versión se os hará mucho más sencillo si atendéis a las siguientes recomendaciones.

COMPLETA LAS MISIONES QUE TE PROPONEN ANTES DE LOS PARTIDOS. Cumpliendo estos objetivos podrás ampliar el número máximo de jugadores de tu plantilla, obtener nuevas habilidades para mejorar a tus futbolistas y, lo más importante, podrás fichar más y mejores jugadores de otros equipos.



AL ELEGIR LA CARTA PARA FICHAR A UN JUGADOR del equipo contra el que acabas de jugar, ten en cuenta que hay frases muy comunes que se repiten y otras más especiales que esconden a las estrellas. "Animará al público con sus jugadas" o "Ponlo siempre a atacar" son frases que corresponden a un crack.



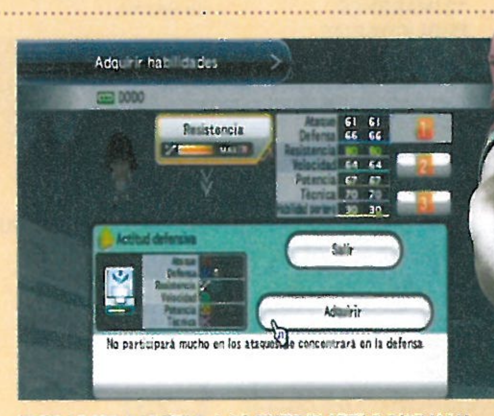
MANTÉN EL EQUILIBRIO EN TU EQUIPO. No te centres en fichar al delantero estrella de los rivales e intenta lograr buenos defensas y medios. Conseguir una buena plantilla es fundamental para alzarse con el triunfo final.



INTENTA GOLEAR EN TODOS TUS PARTIDOS. Cuando ganas, el número de jugadores que puedes fichar del equipo contrario depende de la diferencia de goles que hayas conseguido en ese partido.



INTENTA GANAR PRIMERO TODOS LOS TORNEOS DE NIVEL 1, después todos los de nivel 2 y así sucesivamente. Los equipos en los primeros niveles no suelen tener jugadores de 4 ó 5 estrellas. Así, al jugar contra ellos ya habrás desbloqueado el poder ficharlos. Si por el contrario, acabas primero todos los niveles de una división, al jugar contra los equipos punteros solo podrás fichar a sus jugadores más mediocres.



TRAS UN PARTIDO, LOS FUTBOLISTAS QUE HAN JUGADO SUBEN SUS ESTADÍSTICAS. Al llenar una de sus barras de condición (velocidad, ataque...) puedes añadirle una habilidad. Elige bien lo que le pones, ya que sólo tienes espacio para 6 habilidades. Desaprovechar un hueco poniendo habilidades de ataque a un defensa no es la mejor idea. Añade a cada uno las habilidades que mejor se correspondan a su demarcación.

PLAYSTATION 3

Assassin's Creed



■ JUGAR EN EL NIVEL FÁCIL
Para reducir el tiempo necesario para completar el juego y disminuir la dificultad de cada uno de los principales asesinatos, haz lo siguiente en el mismo orden en que te indicamos:
- VISITA EL ASSASSINS GUILD.
- PREVISUALIZA LA CIUDAD EN LA PRIMERA ESCALADA DESDE TODOS LOS PUNTOS.
- COMPLETA CON ÉXITO TODAS LAS MISIONES DEL INFORMANTE.
- COMPLETA TODAS LAS MISIONES DE LADRÓN.
Una vez que hayas terminado todo esto, tienes que volver a la Assassins Guild para iniciar la misión de asesinato.

■ LA PUERTA DE TU DORMITORIO
Cuando vayas a la cama después del bloque de memoria 2 verás que la puerta de tu armario está abierta. Pulsa cualquier botón para obtener un pedazo de papel en el que observarás algo parecido a un código. Ese es el código de desbloqueo de la puerta de tu dormitorio, lo que te permitirá salir con frecuencia cuando desees después de irte a la cama, así como abrir la sala de reuniones de la zona. También puedes recoger diversos temas para desbloquear la contraseña de Lucy.

Burnout Paradise

■ DESBLOQUEAR COCHES TEMÁTICOS
Estos códigos requieren un archivo con licencia de clase A o mejor para ser activados.
CIRCUITCITY
- Desbloquear coche con apariencia Circuit City.
WALMART
- Desbloquear coche con apariencia Wal-mart.
GAMESTOP
- Desbloquear coche con apariencia Gamestop.
BESTBUY
- Desbloquear coche con apariencia Best Buy.



■ COCHE CON RUEDAS DE ACERO
Para conseguir este coche, introduce en el menú "Under The Hood" el código **'Q83E 3H1S BI3B 40P4'**.

Devil May Cry 4

■ CONSEGUIR EL FINAL COMPLETO
Después de completar el juego, durante los créditos finales, impide que Kyrie sea golpeada para evitar que el final del juego termine prematuramente.



■ TENER EL SÚPER-VESTUARIO
Si quieres cambiar de "look" a tu personaje durante el juego, presta atención a lo que te indicamos a continuación:
SÚPER-DANTE
- Completa el modo "Dante debe morir".
SÚPER-NERO
- Completa el modo "Dante debe morir".

■ ILUSTRACIONES DESBLOQUEABLES
Si quieres visualizar todas las ilustraciones bloqueadas del juego, haz lo que se indica en cada caso. ¡Son impresionantes!
DEMON INVASIÓN
- Completa el modo "Dante debe morir".
LIGHT FROM THE DEMON BLADE
- Completa el modo Infierno o Infierno.
THE CAST
- Completa el modo Cazador Demoníaco.
THE DEMONS-12 IMÁGENES PUBLICITARIAS
- Completa el modo Hijo de Sparda.
THE LADIES OF DEVIL MAY CRY
- Completa el modo Cielo o Infierno.



THE TWO HEROES, 29 IMÁGENES DE LOS PERSONAJES
- Completa el modo Humano o Demonio.

■ NUEVOS NIVELES DE DIFICULTAD
Para acceder a todos los niveles de dificultad, sólo tienes que hacer lo que se indica a continuación:
DANTE DEBE MORIR:
-Completa el modo Hijo de Sparda.
CIELO O INFIERNO
- Completa el modo Hijo de Sparda.



INFIERNO O INFIERNO
- Completa el modo Dante debe morir.
HIJO DE SPARDA
- Completa el modo Cazador Demoníaco.

Lost Planet: Extreme Condition

■ MUNICIÓN ILIMITADA
Pausa la partida, luego presiona **R2, R1, ▲, ■, →, ↓, ←, L1, L2, R2, R1, ▲, ■, →, ↓, ←, L1, L2, R2, L2, L1, R1, ▲, ←, ↓, ■, R1+L1**. Si lo haces correctamente escucharás un sonido de confirmación. El código tendrá efecto sólo en el nivel actual y será deshabilitado cuando pares la partida o al completar el nivel. Sólo podrás utilizarlo en modo Fácil y modo Historia.

■ SALUD ILIMITADA
Pausa la partida y presiona: **↓** (3 veces), **↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑** (3 veces), **↓, ■, ↓, ■, ↓, ■, ←, ▲, →, ■, ←, ▲, →, ■, R1+L1**. Escucharás un sonido de confirmación si lo haces correctamente. El código tendrá efecto sólo en el nivel actual y será deshabilitado



cuando pares la partida o al completar el nivel. Sólo podrás utilizarlo en modo Fácil y modo Historia, así que mucho ojo cuando lo hagas.

■ PUNTOS T-ENG 500 AÑADIDOS
Pausa la partida y presiona **↑** (2 veces), **↓** (2 veces), **←, →, ←, →, ■, ▲, R1+L1**. Escucharás un sonido de confirmación si lo haces correctamente. El código tendrá efecto sólo en el nivel actual y será deshabilitado cuando pares la partida o al completar el nivel. Sólo podrás utilizarlo en modo Fácil y en modo Difícil.



■ SECUENCIA FINAL DE CONTROL
Mantén apretado: **L2+L1+R2+R1+■+▲+↑** durante el final de la secuencia antes de que el "Test Placer" alcance el control Wayne's LP-9999 VS. Podrás volar hacia el Akrid destruido.

MX vs. ATV Untamed

■ DESBLOQUEAR LA ROPA DE JINETE
Ve al menú de opciones, luego a códigos de trucos, e introduce

TRUCOS A LA CARTA

Conan

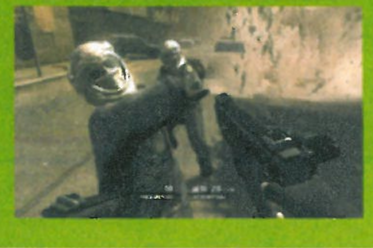
Juan Pedro Guerra (Bilbao)
Hola, me llamo Juan Pedro, tengo 16 años y me gustaría que me dijeseis si existe algún truco para «Conan» de PS3. Me lo ha regalado mi hermano y antes de pasármelo quisiera probar con alguna "trampa". Un saludo y seguid así.
Muy buenas Juan Pedro. Vaya, vaya, así que nos has salido tramposillo, ¿no? Bueno, pues por ser tú te vamos a decir cómo manejar al bárbaro para que nada se te resista. Gracias por los ánimos.

■ COMO DESBLOQUEAR LA DIFICULTAD REY
Para desbloquear la dificultad Rey, completa el juego una vez en el nivel de dificultad Duro.

■ CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS
Los siguientes trucos, una vez desbloqueados, aparecerán en el menú de trucos.
PODER ARMADURA
- Completa el juego en el nivel de dificultad Duro.
INVULNERABILIDAD
- Completa el juego en dificultad Rey.
TODOS LOS MOVIMIENTOS
- Completa el juego en el nivel de dificultad Normal.
CANCIÓN DE LA MUERTE
- Completa el juego en el nivel de dificultad Normal.

SOLDIER OF FORTUNE: VENGANZA

■ DESBLOQUEAR EL RIFLE FRANCOTIRADOR ACR-2
Selecciona la opción "Empezar Nueva Partida" dentro del menú de inicio del juego. Luego presiona la siguiente combinación de botones sin detenerte en el menú de selección de dificultad: ↑, ↑, ↓, ←, →, →, ↓. Al hacerlo desbloquearás el rifle de francotirador modelo ACR-2.



ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es



CRAZYLIKEA. Para finalizar selecciona "Hecho" y tendrás toda la ropa de jinete a tu disposición.

NBA 08

DESBLOQUEAR ZAPATILLAS NUEVAS

Para conseguir zapatillas nuevas ve al menú de códigos e introduce los siguientes para conseguir desbloquearlas.



VIR13PC451 AIR
- Jordan V blancas/grises.

IB7G8NN91Z
- Air Jordan V rojas.

PNBBX1EVT5
- Air Jordan V negras.

JUL38TC485
- Jordan Melo M3 negras.

Need for Speed Pro Street

CONSEGUIR MEJORAS Y EXTRAS

Estos trucos deben introducirse en el menú de códigos dentro de opciones y como código secreto. Tened en cuenta que una vez introducidos los trucos no podréis volverlos a introducir. Todos estos trucos son para el Modo Carrera. En los trucos de los coches, el coche aparece en el garaje en el Modo Carrera.

1MA9X99
- 2.000 dólares.

1MI9K7E1
- 10.000 dólares.

REGGAME
- 10.000 dólares.



W2IOLLO1
- 4.000 dólares.

SAFETYNET
- 5 marcadores de reparación.

L1IS97A1
- 8.000 dólares.

CASTROLSYNTEC
- 10.000 dólares y vinilo Castrol syntec.

LEIPZIG
- Desactiva el truco.

UNLOCKALLTHINGS
- Todos los mapas, coches y piezas de nivel 4.

WORLDSLONGESTLASTING
- Dodge Viper Str10.

CHASHMONEY
- 10.000 dólares.

ITSABOUTYUO
- Audi TT 3.8 Quatro.

ENERGIZERLITHIUM
- Vinilo de Energizer lithium.

HORSEPOWER
- Chevrolet Chavelle SS.

ZEROZEROZERO
- Golf GTI Coca-Cola Zero con el vinilo de Coca-Cola Zero.

MITSUBISHIGOFAR
- Mitsubishi Lancer Evolution.

Skate



PERSONAJE DESBLOQUEABLE

Para jugar con un personaje distinto toma buena nota de lo siguiente:

DEM BONEZ
- Rompe todos los huesos en tu registro de lesiones al menos tres veces.

Stuntman Ignition

CONSEGUIR TODOS LOS TRUCOS

Ve a Extras en la pantalla principal y una vez allí, a contraseñas.

COOLPROP
- Tres accesorios en el modo creador de trucos.

NOBLEMAN
- Todos los items desbloqueados para el modo construcción.

GFXMODES
- Varios efectos y estilos de cámara adicionales.

KUNGFOOPETE
- Desbloquea todos los trucos.

ICEAGE
- Desbloquea el truco ruedas de hielo.

THEDUKE
- Desbloquea el truco adicción nitro.

IMTAREX
- Desbloquea el truco táctil.



WEAREFROZEN
- Desbloquea el cambio de visión.

FASTRIDE
- Desbloquea el MVX Spartan.

The Club

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

Jugando a través del modo Torneo podrás desbloquear a Killin y a Nemo si sigues estas instrucciones:

KILLIN
- Completa Trasatlántico.

NEMO
- Completa Bojiste.

Unreal Tornament 3

JUEGA COMO ARIEL

En la pantalla de editar el personaje pulsa ▲. A continuación escribe **jihan** para desbloquear a Ariel (revestimiento de hierro).

JUEGA COMO ALANNA

En la pantalla de editar el personaje, pulsa ▲. A continuación, escribe **phayder** para desbloquear a Alanna (Necris).

WWE Smackdown vs RAW 2008

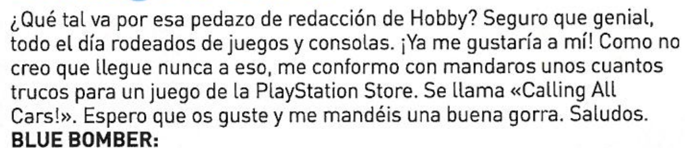
TRAJES DESBLOQUEABLES

En el menú de trucos, en opciones, introduce las siguientes claves:

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Calling All Cars!



¿Qué tal va por esa pedazo de redacción de Hobby? Seguro que genial, todo el día rodeados de juegos y consolas. ¡Ya me gustaría a mí! Como no creo que llegue nunca a eso, me conformo con mandaros unos cuantos trucos para un juego de la PlayStation Store. Se llama «Calling All Cars!». Espero que os guste y me mandéis una buena gorra. Saludos.

BLUE BOMBER:
- Supera el circuito del tren en dificultad capitán usando sólo el helicóptero y puntuando en el nivel 5.

CHERRY PICKER:
- Gana en los suburbios, en el quinto nivel, con al menos 20 puntos en dificultad Maestro.

DUMPER:
- Supera el modo torneo en dificultad Sargento.

FLEABAG:
- Supera el modo torneo en dificultad Maestro.

HIGHROLLER:
- Gana en los suburbios, en el quinto nivel, en dificultad Capitán.

LITTER BOX:
- Supera el modo torneo en dificultad Capitán.

SHAMROCK:
- Gana en los suburbios sin que el oponente puntúe, en el quinto nivel, en dificultad Sargento.

SWEET CHEEKS:
- Gana en los suburbios sin que el oponente puntúe, en el segundo nivel, en dificultad Capitán.

YELLOW ROSE:
- Supera el modo torneo en dificultad Novato.

YELLOWJACKET:
- Gana en los Alpes usando solo 3 puntos de rampa, en el quinto nivel, en dificultad Capitán.

Pepe Ponce (e mail)

DXCOSTUME69K2
- Desbloquea los trajes DX de HBK y HHH.

KELLYKG12R
- Desbloquea el traje alternativo de Kelly Kelly.

ARENAS DESBLOQUEABLES:

Completa los requisitos del Hall of fame para ganar puntos y conseguir desbloquear nuevos escenarios.

ARENA SIN SALIDA:
- 5 puntos.

ARENA VENGANZA:
- 6 puntos.

ARENA ECW AGUANTAR UNA NOCHE:
- 7 puntos.



ARENA DICIEMBRE PARA DESMEMBRAR:
- 8 puntos.

ARENA REVOLUCION DE AÑO NUEVO:
- 9 puntos.

ARENA SUMMERSIAM:
- 10 puntos.

ARENA WRESTLEMANIA 2:
- 12 puntos.



CONSEGUIR PERSONAJES

Cumple los requisitos y podrás comprarlos en la tienda.

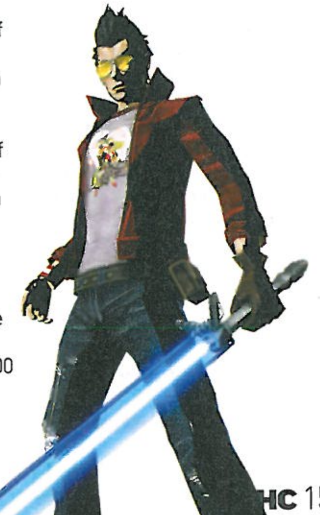
BREAT HART:
- Derrótalo en el Hall of Fame dentro del modo Desafío Directo. Cuesta 210.000 dólares.

MICK FOLEY:
- Derrótalo en el Hall of Fame dentro del modo Desafío Directo. Cuesta 210.000 dólares.

STONE COLD STEVE AUSTIN:
- En el Hall of Fame, derrótalo en un combate de sumisión usando a Bret Hart. Cuesta 210.000 dólares y los puedes comprar en la tienda.

TERRY FUNK:
- Derrota a Tommy Dreamer, Sabu y Sandman en un combate de la ECW "Extreme Rules 4-way" usando una superestrella con dificultad leyenda. Cuesta 210.000 dólares y lo puedes comprar en la tienda.

THE ROCK:
- Derrótalo usando a Stone Cold con dificultad Leyenda. Cuesta 210.000 dólares y lo puedes comprar en la tienda.





Battalion Wars 2



CONSEGUIR LOS EXTRAS
Para obtener los extras del juego haz lo que te indicamos.
DESBLOQUEAR EL ARTE CONCEPTUAL DE IMPERIO SOLAR
- Completa la primera campaña.
DESBLOQUEAR EL ARTE CONCEPTUAL DEL PUESTO FRONTERIZO OESTE
- Completa la primera campaña con todo en rango A.
OBTENER EL DOSSIER DE UNIDAD
Completa las siguientes campañas para desbloquear el dossier de unidad para esta armada en "Extra".
DOSSIER DE UNIDAD PUESTO FRONTERIZO OESTE



- Completa la campaña del Imperio Solar con todo A.
DOSSIER DE UNIDAD ISLAS ANGLO
- Completa el Flashback del Puesto Fronterizo Oeste con todo A.
DOSSIER DE UNIDAD LEGIÓN DE HIERRO
- Completa la campaña de las Islas Anglo con todo A.
DOSSIER DE UNIDAD TERRITORIOS TUNDRA
- Completa el Flashback de la Legión de Hierro con todo A.



DOSSIER DE UNIDAD XYLVANIA
- Completa la Campaña de los Territorios Tundra con todo A.
DESBLOQUEAR ARTE CONCEPTUAL
Cuando lo hayas desbloqueado haciendo lo que se indica, aparecerá en "Arte conceptual", en la pantalla Extras.
ARTE CONCEPTUAL DEL PUESTO FRONTERIZO OESTE
- Completa la campaña del Imperio Solar con todo S.
ARTE CONCEPTUAL DE



LAS ISLAS ANGLO
- Completa el Flashback del Puesto Fronterizo Oeste con todo S.
ARTE CONCEPTUAL DE LA LEGIÓN DE HIERRO
- Completa la campaña de las Islas Anglo con todo S.
ARTE CONCEPTUAL DE LOS TERRITORIOS TUNDRA
- Completa el Flashback de la Legión de Hierro con todo S.
ARTE CONCEPTUAL XYLVANIA
- Completa la Campaña de los Territorios Tundra con todo S.
MISIONES MULTIJUGADOR
Para jugar todas las misiones wi-fi en los tres modos obtén un rango S en todas las misiones para un jugador.

DBZ: Budokai Tenkai-chi 3

DESBLOQUEAR PERSONAJES
A continuación se indica cómo desbloquear a los personajes ocultos del juego:
ANDROIDE 8
- Completa "Androide Afectivo" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.
ARALE
- Completa "Combate de ensueño: Goku Vs. Arale" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.
BABIDI
- Completa "Despedida del orgulloso guerrero" en la saga Buu de la Historia Dragón.
CHI-CHI
- Deseo al dragón Shenron.



CYBORG TAO
- Obtén la victoria en el nivel 2 del torneo del otro mundo.
DEVILMAN
- Completa "Ayuda inesperada" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.
DR. WHEELO
- Completa "El más fuerte del mundo" en la saga especial de la Historia Dragón.
FASHA
- Obtén la victoria en el nivel 3 del Juego de Yamcha.
GOHAN DEL FUTURO
- Deseo a Shenron.
GENERAL BLUE
- Completa "Villa del Pingüino" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.
GOKU GT
- Completa "Monstruo inmortal" en la saga Dragon Ball GT de la Historia Dragón.
REY COLD



- Obtén la victoria en el nivel 3 de los Juegos de Cell.
REY PICCOLO
- Completa "Goku golpea otra vez" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.
REY VEGETA
- Completa "Batalla Galáctica" en la saga "Qué pasaría si..." de la Historia Dragón.
NAIL
- Completa "Super Saiyan?!" en la saga de Freezer en la Historia Dragón.
NAM
- Completa "Ceiling Vs. Ground" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.
NUEVO SHENRON
- Completa "Guerrero solar de los 6000 grados" en la saga Dragon Ball GT de la Historia Dragón.
MÁQUINA PILA
- Obtén la victoria en el nivel 2 del Gran Torneo Mundial de las Artes Marciales.
SPOPOVICH
- Obtén la victoria en el nivel 3 del Torneo Mundial.
TAMBOURINE
- Todo lo que tines que hacer es completar "Goku Golpea de Nuevo" en la saga Dragon Ball de la Historia Dragón.

Game Party



TODOS LOS EXTRAS Y MEJORAS
Para que no se te resista ninguno de los juegos de este entretenido título, presta mucha atención a estos trucos.
NUEVOS PERSONAJES
- 50 tickets.
NUEVOS IMPLEMENTOS
- Gasta 25 tickets en cada juego especifico.
NUEVAS MESAS
- 50 tickets en cada juego especifico.
DARDOS BÉISBOL
- 75 tickets en dardos.
TRIVIAL RELÁMPAGO
- 25 tickets en trivial.

Ghost Squad



CONSEGUIR LOS MODOS FIESTA
Para poder acceder a los modos de juego bloqueados haz lo que se indica a continuación.
MODO NINJA
-Completa cualquier modo Arcade una vez.
MODO PARAÍSO
- Completa cualquier modo Fiesta una vez.

Destroy All Humans! Big Willy Desatado

TODOS LOS TRUCOS DEL JUEGO
En el menú desbloqueables, mantén presionado el stick analógico del nunchako unos segundos. Deberá aparecer la ventana de trucos. Introduce los siguientes comandos direccionales en el D-pad del Wiimote para desbloquear todos los mundos del juego.
↑, →, ↓, →, ↑.

Lego Star Wars Complete Saga

DESBLOQUEAR PERSONAJES EXTRA
Cuando empiezas la partida estás en la Cantina Mos Eisley. Ve al

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Zack & Wiki

¡Hola chicos! Después de que me publicarais un truco en "la Hobby" me puse manos a la obra para que me publicarais más y con este creo que conseguiré la gorra de colaborador. Es del juego «Zack & Wiki». Consiste en conseguir una gran cantidad de monedas. Me explico: los pájaros afortunados son unas aves doradas que aparecen en algunas fases. Estos pájaros siempre están ocultos, y sólo aparecen haciendo algo en concreto (agitar un árbol, levantar una piedra, etc.).Una vez encontremos un pájaro afortunado, ponte cerca de él y toca la Campana con Wiki. De esa forma empezará a volar en círculos soltando gran cantidad de monedas. Espero que les sirva el truco. Id preparando la gorra. Cuídense y hasta la próxima.

Adrián Ponferrada (Madrid)

bar y podrás seleccionar "INTRODUCIR CÓDIGO". Introduce los siguientes códigos para desbloquear algunos extras.



EVILR2
- Androide r2-q5.
CLZ738
- Forzar Salto.
PMN576
- General Grevious.
HUT845
- Trasbordador Imperial.

Link's Crossbow Training

■ ÁREAS SECRETAS ALTERNATIVAS

Mientras juegas en un nivel de disparar al objetivo, quédate en la torreta desde la que apuntas a los espantapájaros. Cuando encuentres uno, dispárale al torso 8 veces. La cabeza se le inflará y te permitirá que la dispares para obtener 1000 puntos.



Haz esto con los dos espantapájaros del nivel (el segundo sólo aparecerá si disparas al primero) y en lugar de ir a la tercera área por defecto serás dirigido a un área alternativa con más objetivos de oro.

Los Simpsons

■ DESBLOQUEAR LAS MEJORAS DEL JUEGO

Todos se tienen que introducir en la sección



de extras, y si lo hacéis bien sonará una música de confirmación. Ahí van los códigos.

PODER INFINITO PARA TODOS LOS PERSONAJES
- **+, ⇦, ⇨, +, -, Z.**

TODAS LAS CLICHÉS
- **⇦, -, ⇨, +, ⇨, Z.**

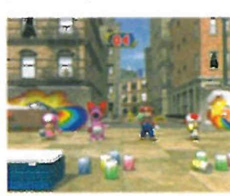
TODAS LAS SECUENCIAS
- **⇦, -, ⇨, +, C.**

Mario Party 8

■ PERSONAJES Y MAPAS

Todos los personajes para que juegues en tus nuevos mapas desbloqueables.

BLOOPER:
- Supera la Batalla Estrella con cualquier personaje.



HAMMER BRO:
- Supera de nuevo la Batalla Estrella con Blooper.
ÓRBITA DE BOWSER:
- Supera la Batalla Estrella con cualquier personaje.

■ NUEVOS MINIJUEGOS

Haz lo siguiente para conseguir nuevos minijuegos.

CROWN SHOWDOWN:
- Desbloquea al menos un minijuego en las categorías de 4, 1-3, 2-2 y duelo.
FLIP OUT FRENZY:
- Desbloquea al menos un minijuego para 4 jugadores.
TEST FOR THE BEST:
- Consíguelo en el bazaar de la diversión.
TIC TAC DROP:
- Desbloquea al menos un minijuego en Duelo.

Mario & Sonic en los JJ.OO.

■ EVENTOS Y CIRCUITOS

Obtendrás los siguientes desbloqueables completando los circuitos.



CIRCUITO LUZ DE LUNA
- Queda primero en Mercurio, Venus, Júpiter y Saturno.
4 X 100M RELEVOS
- Desbloquea el Circuito Luz de Luna fantasía.
REMO INDIVIDUAL
- Desbloquea el Circuito Luz de Luna.
CARRERA DE SUEÑOS
- Desbloquea el Circuito Luz de Luna fantasía.
ARCO
- Desbloquea el Circuito Polvo de Estrellas.
CLASE AVANZADA
- Queda primero en el Circuito Luz de Luna.
CIRCUITO POLVO DE ESTRELLAS
- Queda primero en el Circuito Luz de Luna.

MX vs. ATV Untamed

■ DESBLOQUEAR TODO

Ve a la pantalla de opciones, dirígete a los códigos de trucos e introduce lo siguiente:

YOUGOTIT
-Desbloquea todos los extras.

Nights: Journey of Dreams

■ DESBLOQUEABLES DEL FINAL

Finaliza el juego en determinadas condiciones para desbloquear estos ítems. Estarán disponibles en el menú de Selección de Historia

LIBRETA DE DIBUJOS
- Completa la historia de Helen.
SALA DE VÍDEO DE HELEN
- Completa la historia de Helen con al menos



rango C en todas las misiones.
AUDIO ROOM
- Completa la historia de Will.
SALA DE VÍDEO DE WILL
- Completa la historia de Will con al menos rango C en todas las misiones.

Super Paper Mario



■ CONSEGUIR NUEVOS PIXELS

Hay otros 4 pixels que no necesitas para completar el juego, pero que te pueden ser útiles.

BARRY (PROPORCIONA UN CAMPO DE FUERZA QUE TE PROTEGE Y PUEDE DAÑAR A LOS ENEMIGOS):
- Vence a Francis en el capítulo 3-4 y encuentra a Barry tras un arbusto en el capítulo 3-1.
PICCOLO (HACE MELODÍAS QUE ACTIVAN EVENTOS DE LA PARTIDA Y RESUELVE ALGUNOS PROBLEMAS DE STATUS):
- Encuentra el 6º corazón, habla con Merlee y ayúdala, habla con Merluvlee y con Bestovious, Watchitt, Merlumina, y otra vez Merluvlee para lograr la llave.
ENTRADA A LA CASA ALEATORIA:
- Utiliza la llave.
DASHELL (HACE QUE VAYAS MUY RÁPIDO):
El fondo de Flipside Pit de 100 triales.
TIPTRON (IGUAL QUE TIPPI):
- Cómpralo a Francis tras completar el juego por 999 monedas.

■ NUEVOS ÍTEMS Y ESCENARIOS

Para poder jugar en escenarios distintos y con nuevos ítems, haz lo que se indica a continuación

MINI JUEGO EXTRA EN EL SÓTANO DE FLIPSIDE:
- Obtén la carta dorada.
PIT DE FLOPSIDE DE 100 TRIALS:
- Completa el Pit de Flopside de 100 trials.
PIT DE FLOPSIDE DE 100 TRIALS:
- Completa el capítulo 1 y desbloquea la entrada alternativa en Flipside.



■ DESBLOQUEAR JUEGO ARCADE

Si vas al modo 3D en coffee shop en Flipside B1, puedes acceder a una tubería dorada que te llevará a un arcade en el que podrás participar en 3 juegos diferentes utilizando las distintas funciones del Wiimote. Podrás desbloquear un 4º juego si tienes una carta dorada (la obtendrás en el Milk Bar de Flopside al cambiar a 3D y abrir el cofre)

■ 3D INFINITO CON MARIO

Tienes que completar el Pit de Flopside de 100 trails dos veces y obtener la carta de Mario. Te permitirá ir a las 3D todo el rato que quieras.

■ EXPERIENCIA INFINITA

Si quieres conseguir experiencia presta atención a lo siguiente:

¿NECESITAS OBTENER UN NIVEL SUPERIOR, PERO SIEMPRE MUERES EN EL PIT DE 100 TRIALES?
- Si completas el capítulo 5, vuelve 5-4. Lo harás con más experiencia.
- Salta sobre el bloque que hay a su derecha y usa la llama de Bowser. Él permanecerá luchando con los Sapiens. Ganarás 500 puntos de experiencia cada 3 segundos y 10000 puntos al minuto.

TRUCOS A LA CARTA

Los Sims 2: Naúfragos

Joan Riba (email)
Me llamo Joan y tengo 12 años. Me he comprado el juego de los «Sims Náufragos» para Wii y recurro a vosotros (que para eso soy fiel lector desde hace mucho tiempo) para que me digáis si existe algún truco para este divertido juego. Muchas gracias. Un saludo.

Hola Joan. Por nuestra parte, encantados de poder ayudarte (siempre que nos sigas leyendo, si no...). Aquí van esos trucos que nos pides. ¡Saludos!

■ CONSEGUIR MEJORAS Y VENTAJAS

Sitúate delante de un Nomo Mágico y presiona **B, Z, ⇧, ⇩ y B** para abrirlo. Éste aparecerá en diferentes localizaciones dependiendo en qué isla estés. Encuéntralo e introduce uno de los siguientes códigos para desbloquear la opción correspondiente:

TODOS LOS MOTIVOS
- **-, +, Z, Z, A.**

TODOS LOS PLANOS
- **+, +, -, -, Z.**

TODOS LOS RECURSOS DE HABILIDAD
- **A, A, ⇩, ⇩, A.**

MÁXIMA COMIDA Y RECURSOS
- **⇦, ⇨, ⇦, ⇨, A.**

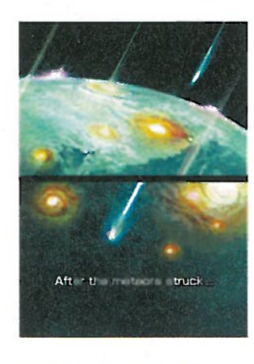
MÁXIMAS RELACIONES
- **Z, +, A, B, 2.**

AÑADE UNO A LA HABILIDAD
- **2, ⇧, ⇨, Z, ⇨.**

DESBLOQUEA CAMISETA Y CHALECO
- **Z, Z, A, Z, 2.**

NINTENDO DS

Advance Wars: Dark Conflict



DESBLOQUEAR LOS COS
Completa estas misiones de campaña para desbloquear los Cos correspondientes.
TASHA
- Completa la misión 12.
GAGE
- Completa la misión 13.
FORTHSYTHE
- Completa la misión 14.
WAYLON
- Completa la misión 20.
GREYFIELD
- Completa la misión 21
PENNY
- Completa la misión 24
TABITHA
- Completa la misión 25.
CAULDER
- Completa la misión 26.

Anno 1701



ACTIVAS TODAS LAS VENTAJAS
Mientras juegas en modo de un jugador, introduce cualquiera de las siguientes secuencias de botones:

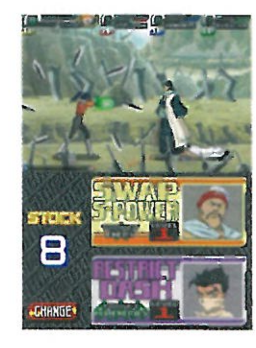
CONSEGUIR 20 DE MATERIALES
- **A, B, X, Y, gatillo Derecho, X, B, Y, A.**

OBTENER 50.000 MONEDAS DE ORO
- **Gatillo Izquierdo, Y, A, gatillo Derecho, B, X, Y, A.**

MOSTRAR TODO EL MAPA
- **Gatillo Derecho, gatillo Izquierdo, B, Y, A, X, gatillo Izquierdo.**

Bleach: The Blade of Fate

DESBLOQUEAR A BONNIE
Para desbloquear a Bonnie, completa el modo historia de Ganju. Bonnie no tiene movimientos



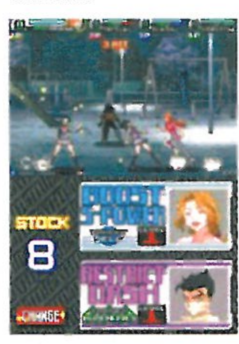
Standard, y sólo posee tres movimientos especiales. Si completas el modo arcade con ella, conseguirás 200.000 dólares.

PERSONAJES DESBLOQUEABLES
Primero, completa el modo historia de Ichigo. Luego podrás acceder a los demás haciendo lo que se indica:
KUSAJIKA YACHIRU
- Completa el modo historia de Zaraki Kenpachi.
KUCHIKI RUKIA
- Completa la historia de Yorouchi.
KON
- Completa la historia de Rukia.
UKITAKE
- Completa la historia de Ichigo.
YOROUCHI
- Completa la historia de Ichigo.



SHIGEKUNI YAMAMOTO GENRYUSAI
- Completa la historia de Ichigo.
TATSUKI
- Completa la historia de Orhime.
SOI FON
- Completa la historia de Ichigo.
AIZEN
- Completa la historia de Unmasked Komamura.
HOLLOW ICHIGO
- Completa la historia 23 (Chronicles Of The Soul Reaper).

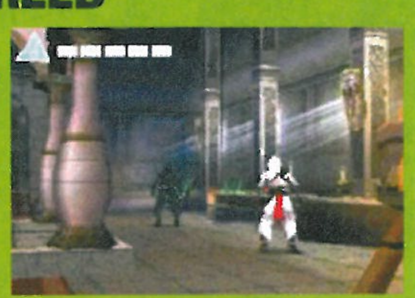
TIME ATTACK Y SUPERVIVENCIA
Para poder jugar en estos dos modos de dificultad haz lo que se indica a continuación:
MODO SUPERVIVENCIA
- Completa todas las historias.
TIME ATTACK
- Completa todas las historias.



500.000 PUNTOS PARA LA TIENDA
Cuando empieces la partida con «Bleach Advance: Kurenai ni Somaru Soul Society» insertado en la ranura de Game Boy Advance, obtendrás 500.000 puntos bonus para la tienda Urahara.

ASSASSIN'S CREED

CONSEGUIR EL MODO DIFÍCIL
Todo lo que tienes que hacer para poder jugar a esta aventura en el modo difícil es completar el juego una vez al 100%, es decir, superando también todas las misiones secundarias. Al hacerlo, se desbloqueará esta dificultad en las opciones del menú de inicio. Ten en cuenta que se trata de un modo de juego para los expertos de verdad...



Cooking Mama 2



TROFEOS DESBLOQUEABLES
Cocinando en los modos "Cook with Mama" y "Let's cook!", desbloquearás gente, recetas e ítems. Te darán un trofeo por cada categoría completada.
TROFEO MAMA
- Desbloquea las 10 personas en el modo Let's cook!
TROFEO RECETAS
- Cocina con éxito las 80 recetas.
TROFEO ÍTEMS
- Adquiere todos los ítems para diseño y diario.

Crash: Duelo de Titanes

CONSEGUIR EL FINAL ALTERNATIVO
Obtén el 100 % (colecciona todas las gemas) y vuelve a jugar en el nivel Cortexbot para poder jugar a un final alternativo.

Dragon Quest Monsters: Joker

PREMIOS DE COMISARIO
Avanzado el juego, los empleados del comisario te darán ciertos premios. Los consigues tras lograr la cantidad necesaria de monstruos y habilidades.
REY SLIME METAL
- Obtén 100 habilidades.
KAISER SLIME METAL
- Obtén 150 habilidades.
LEOPOLD
- Obtén todas las habilidades.
METAL SLIME LÍQUIDO
- Obtén 100 monstruos.
ABUELO SLIME
- Obtén 200 monstruos.
EMPYREA
- Obtén todos los monstruos.
ROBBIN' HOOD
- Completa las librerías de monstruos y de habilidades.

Final Fantasy Revenant Wings

EL VERDADERO FINAL DEL JUEGO
Para poder disfrutar del final verdadero del juego, o al menos del más largo, debes terminar la aventura habiendo completado el 100% de la aventura. Luego podrás acceder a él volviendo a jugar la aventura al completo.

Jackass

CAMBIAR LA MÚSICA DEL JUEGO
Para darle otro "tono" al juego, introduce la siguiente combinación de botones.
A+Y+↑.

Juiced 2

CIRCUITOS, COCHES Y CARRERAS
Introduce las siguientes contraseñas en el menú de trucos para conseguir lo que se indica en cada caso:



EDOM
-Todas las carreras desbloqueadas.
KART
- Todos los circuitos desbloqueados.
SRAC
- Todos los coches desbloqueados.
HSAC
- 5.000 dólares añadidos a la reserva.

Mario Party

NUEVOS MODOS Y DIFICULTADES

DE VENTA EXCLUSIVA EN

Carrefour















Para disfrutar a fondo de este juego te decimos cómo conseguir dos nuevos modos de dificultad que podrás seleccionar en el menú de inicio, dentro de "Opciones":

MODO PUZZLE TORNADO TRIÁNGULO
- Tan solo completa el Modo Historia.

DIFICULTAD EXPERTO
- Debes completar el Modo Historia del juego al 100%.

Mario & Sonic y los Juegos Olímpicos

CONSEGUIR TODOS LOS EMBLEMAS

Si quieres ser todo un campeón olímpico y conseguir todos los emblemas haz lo que te indicamos a continuación.

EMBLEMA DE AMY
- Completa el modo misión con Amy.

EMBLEMA DE CAMPEONES ACUÁTICOS
- Medallas de oro en todos los eventos acuáticos.

EMBLEMA BLAZE
- Completa el modo misión con Blaze.

EMBLEMA BOUNCING (SALTO)
- Perfect 10 en Trampolín.



EMBLEMA DE BOWSER
- Completa el modo misión con Bowser.

Naruto Ninja Destiny

LOS PERSONAJES SECRETOS

Para poder jugar con los personajes bloqueados del juego debes completar una serie de retos que te indicamos.

GAARA
- Completa el Modo Historia en el modo difícil.

GAI.
- Completa el Modo Historia sin usar ninguna continuación.

ITACHI.
- Completa el Modo Arcade con todos los personajes que están disponibles desde el principio.

KYUBI NARUTO
- Completa el Modo Arcade con Itachi.

SASUKE CURSED SEAL 2
- Después de desbloquear a todos los personajes, vuelve



a terminar el Modo Arcade con Sasuke.

TEMARI
- Completa el Modo Historia en dificultad normal.

Sonic Rush Adventure

ESCUCHAR TODAS LAS MÚSICAS

Después de vencer al jefe Titán en Big Swell, ve a la Playa de las Gaviotas, en la Isla del Molino y habla con el koala de la guitarra. Ahora podrás escuchar la música, los efectos de sonido y el diálogo del juego, además de recibir misiones que desbloquearán sonidos extra una vez completadas.

CONSEGUIR A BLAZE, EL GATO

Vence al jefe Kraken en la Caverna de Coral (3º mundo) para desbloquear a Blaze como personaje jugable.



The Legend Of Spyro: A New Beginning

CONSEGUIR MÁS MODOS Y TRUCOS

Colecciona una determinada cantidad de cristales para desbloquear lo siguiente:

SPYRO DIMINUTO
- 43 cristales.

PUZZLES 21-40
- 40 cristales.

PUZZLES 1-20
- 20 cristales.

MODO ARCADE
- Finaliza el juego.

PALETA DE DISCO
- 45 cristales.

MODO ZOOM PERMANENTE
- 48 cristales.

PODERES MÁXIMOS
- 51 cristales.

ALIENTO INFINITO
- 54 cristales.

INVENCIBILIDAD
- 57 cristales.

APARIENCIA DE PERSONAJE CENIZA
- 60 cristales.

Worms: Open Warfare 2

TODAS LAS MEDALLAS

Completando ciertas tareas del juego, puedes desbloquear medallas que podrás



ver yendo a opciones y luego al gabinete de medallas.

BOFFIN:
- Completa todos los puzzles, incluidos los niveles desbloqueables.

TOUGH NUT:
- Completa todos los niveles de la campaña, incluidos los niveles desbloqueables.

LABORATORY:
- Completa todos los niveles del laboratorio, incluidos los niveles desbloqueables.

BIG SPENDER:
- Compra todos los ítems de la tienda.

100% COMPELTE:
- Completa el 100 % del juego.

VETERAN:
- Juega 20 partidas online.

WINNING SREAK:
- Gana 5 partidas seguidas.

OUTSTANDING BRAVERY:
- Haz una réplica (cuando pierdas por mucho).

ANNIHILATION:
- Gana por mucha vida.

BESERKER:
- Mata a 8 o más worms en una ronda.

FIELD MARSHALL:
- Gana 20 o más partidas online.

ROOKIE:
- Completa todos los niveles de entrenamiento.

Zelda: Phantom Hourglass



DESBLOQUEAR LOS EXTRAS

Consigue todos los extras que hay en el juego completando los retos que te indicamos a continuación:

NO ÍTEMS
- Gana sin usar ningún ítem.

NO DRIBBLE
- Gana sin que se te caigan gemas de fuerza fuera de una base o una zona segura.

LÍMITE
- Gana a Link en los últimos 20 segundos dos veces.

SOLO
- Vence a Link en cualquier turno utilizando sólo un fantasma.

BREAK
- Rompe 10 o más ítems de ayuda de tu oponente.

TAKE
- Coge 10 o más de tus ítems de ayuda.

MAESTRO PERFECT
- Completa las partidas en "Perfect" y en "Limit".

RÁPIDO
- Gana una partida, derribando a Link en los 20 primeros segundos de dos turnos.

MILAGRO
- Gana por un marcador de 1-0.

OBTÉN TODO
- Gana volviendo todas las gemas de fuerza de tu color.

GUARDIÁN
- Gana sin dejar puntuar a tu oponente.



PERFECT
- Completa una partida en "Obtén todo" y "Guardián".

SIN FALLAR
- Gana sin ser derribado.

TRUCOS A LA CARTA

Pokémon Perla

Sara Silva (email)
Hola a todos los "hobbyadictos" que, como yo, compran esta gran revista todos los meses. Es la primera vez que os escribo y lo hago para pediros unos trucos para el «Pokémon Perla». Seguro que me ayudáis y demostráis por qué sois la mejor revista de videojuegos del mundo mundial.

Hola Sara. Con tanto halago nos has puesto a todos la cara como un tomate. ¡Muchas gracias, colega! Aquí van esos merecidos trucos que nos pides. ¡A disfrutarlos!

GANAR ESTRELLAS Y COLORES

Las siguientes tareas pueden ser completadas en cualquier orden y no están relacionadas con ningún color de tarjeta en particular. Ganarás una estrella al completar cada tarea. Podrás acumular hasta 5 si realizas las 5 tareas.
- Vence la Elite Cuatro.
- Gana cualquier súper concurso Master.
- Gana 100 batallas consecutivas en la Torre de Batalla.
- Gana una bandera Platinum en el Subsuelo (al capturar 50 banderas).
- Captura los 482 Pokémon (excluyendo aquellos que se consiguen por eventos).

DESBLOQUEAR CARTAS

Sigue estas instrucciones:
CARTA ROJA:
- Empiezas con esta carta.
CARTA BRONCE:
- Gana 2 estrellas.
CARTA AZUL:
- Gana 1 estrella.
CARTA PLATA:
- Gana 3 estrellas.
CARTA ORO:
- Gana 4 estrellas.
CARTA NEGRA:
- Gana 5 estrellas.

ECLOSIONAR UN HUEVO RÁPIDO

Si estás intentando eclosionar un huevo y tienes un Pokémon con la armadura de magma o la habilidad de cuerpo de fuego, el tiempo de incubación se reducirá a la mitad.

XBOX 360

Eternal Sonata



CONSEGUIR TODOS LOS LOGROS
Muchos de estos logros podrán ser desbloqueados sólo mientras juegas en el modo Repetición.
NIVEL DE FIESTA 2 (10G)
- Obtén el nivel de fiesta 2.
NIVEL DE FIESTA 3 (10G)
- Obtén el nivel de fiesta 3.
NIVEL DE FIESTA 4 (10G)
- Obtén el nivel de fiesta 4.
NIVEL DE FIESTA 5 (10G)
- Obtén el nivel de fiesta 5.



NIVEL DE FIESTA 6 (20G)
- Obtén el nivel de fiesta 6.
GOTAS DE LLUVIA (10G)
- Completa el capítulo 1.
REVOLUCIÓN (10G)
- Completa el capítulo 2.
FANTAISIE IMPROMPTU (10G)
- Completa el capítulo 3.
GRANDE VALSE BRILLIANTE (10G)
- Completa el capítulo 4.
NOCTURNE (10G)
- Completa el capítulo 5.
TRISTESSE (10G)
- Completa el capítulo 6.
HEROICO (10G)
- Completa el capítulo 7.
ESPEJO DEL CIELO (10G)
- Completa el capítulo final: Espejo del Cielo.
PUERTA DEL HÉROE (30G)
- Utiliza la Cresta del Héroe para abrir el camino al Unísono Misterioso.
RETORNO DEL RONDO (50G)
- Vence a Rondo en el Unísono Misterioso.
RESURRECCIÓN DE LAS CLAVES (50G)
- Colecciona las 7 piezas del Alma Clave.
GRAN FINAL (70G)
- Vence a Frederic con las Claves desbloqueadas.
ALMA LIBERADA (79G)
- Libera el Alma de Acorde del Fuerte Fermata.
TESORO DEL PIRATA (80G)
- Obtén finalmente el tesoro de Dolce.
TESORO XILÓFONO (80G)
- Utiliza tu orbe para abrir la puerta secreta en la Torre Xilófono.
COLECCIONISTA DE PIEZAS DE COLECCIÓN (100G)
- Colecciona las 32 piezas de colección.
DEVOTO EZI (321G)
- Colecciona todos los ítems EZI en el juego.

CONSEGUIR NUEVA PARTIDA
Completa el juego una vez en tu primera partida y guarda los datos cuando puedas. Carga este archivo para empezar una nueva partida con todas las Piezas de Puntuación, Niveles de Fiestas y Cresta de Héroe. Los enemigos y jefes serán más fuertes y duros en batalla.

Jumper



DESBLOQUEAR LOS LOGROS
Completa cada uno de los siguientes logros para obtener la puntuación asignada.
COMBO #5 (50)
- Realiza 5 golpes.
FINAL PROFUNDO (50)
- Logra una muerte por caída en zona.
ESQUIVA ESTO (50)
- Escapa de una atadura inminente.
MUERTE POR CAÍDA (50)
- Haz caer a un enemigo en todas las zonas de caída.
GLADIADOR (50)
- Obtén 20.000 puntos de experiencia.
GNOMING (50)



- Encuentra siete coleccionables.
DURO OBJETIVO (50)
- Juega toda la partida sin morir.
HOMERUN (50)
- Realiza un movimiento final desde la parte izquierda.
REPARTO CALIENTE (50)
- Haz un placaje a un enemigo deslizándote.
IMPULSO 9 (50)
- Colecciona todas las armas.
NADA DE RED (50)
- Escapa de una red inminente.
PACK RAT (50)
- Encuentra todos los coleccionables del juego.
GANCHO DERECHO (50)
- Realiza un movimiento final desde la derecha.
¿PODEMOS BAILAR? (50)
- Realiza con éxito un combo de ataque de siete golpes saltando.
SLICE AND DICE (50)
- Realiza un movimiento final desde detrás.
SOLAR (50)
- Encuentra las 4 cubiertas de cómic únicas.
DEMONIO DE LA VELOCIDAD (50)
- Completa una partida en tiempo récord.
DEJA DE GOLPEARTE (50)
- Realiza un movimiento final desde delante.
EL BUFFET (50)
- Logra 45.000 puntos de experiencia.
CUANDO ESTÁ HECHO (50)
- Completa el juego.

LOST ODYSSEY

CONSEGUIR UNA NUEVA PARTIDA
Completa el juego una vez y guarda después de que hayan acabado los títulos de crédito. Luego ve al menú de inicio y escoge continuar desde el archivo que has guardado previamente. Empezarás una partida algo distinta.



Perdidos

CONSEGUIR LOS LOGROS
Completa cada uno de los siguientes logros para obtener la puntuación asignada entre paréntesis para cada uno de los casos.



815 (20)
- Descubre todas las memorias en Flashback 1.
TRAS EL CRISTAL (20)
- Descubre todas las memorias en Flashback 3.
DULCE MEMORIA (20)
- Descubre todas las memorias en Flashback 2.
SUPERVIVIENTE AL ACCIDENTE (25)
- Completa el episodio 1.
LOCALIZA LA CABINA DEL PILOTO (25)
- Completa el episodio 2.
CRISIS DE IDENTIDAD (30)
- Descubre todas las memorias en Flashback 4.
PERSEPHONE (30)
- Descubre todas las memorias en Flashback 5.
CUALQUIER COSA QUE TOME (30)
- Descubre todas las memorias en la misión Flashback 6.
VIA DOMUS (50)
- Completa el episodio número 3.
EN LA ESCOTILLA (75)
- Completa el episodio número 4.
TRAS EL MURO (100)
- Completa el episodio número 5.
A TRAVÉS DE LAS LLAMAS (125
- Completa el episodio número 6.
EL CAMINO A CASA (200)
- Completa el juego una vez.
UN GIRO DE TUERCA (10)
- Fotografía un giro de tuerca.
BOOM BOOM (10)
- Abre la puerta secreta.
TESOROS DE NÁUFRAGOS (10)
- Fotografía en este orden: 1- El avión de Kate. 2- La guitarra de Charlie. 3- la silla de ruedas de Locke.



EL PASADO DE DESMOND (10)
- Fotografía el mono de Kelvin, el gabinete médico con vacunas y el mural de Desmond.
TRAZANDO EL MAPA DE LA ISLA (10)
- Fotografía: 1- El mapa de la puerta de la



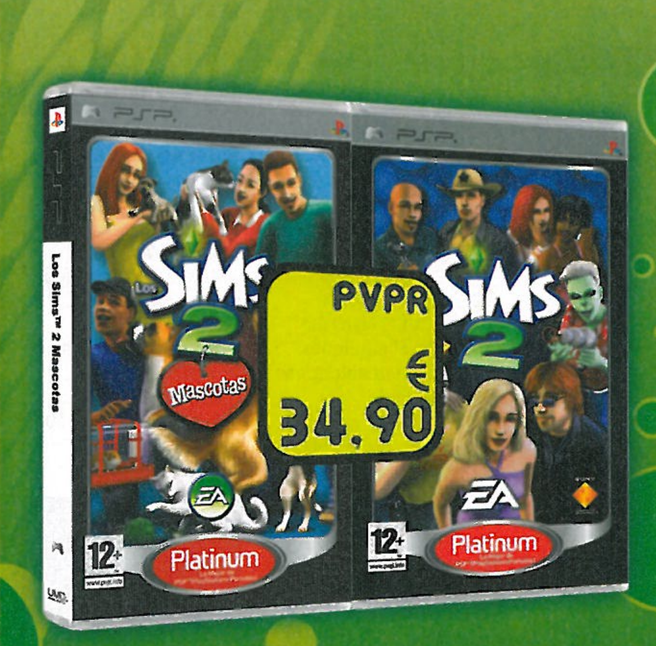
explosión, 2 – El mismo mapa de la entrada oculta. 3 – El mapa del cable de Sayid.
ENFRENTAMIENTO (10)
- Enfréntate con éxito a los malvados.
4 8 15 16 23 42 (15)
- Fotografía los números en la escotilla sellada.
CHANTAJISTA (15)
- Convence a Locke para ayudar.
PRESIONAR EL BOTÓN (15)
- Introduce los números.
PASEO DHARMA (15)
- Fotografía a Dharma Van.
RADZINSKY (15)
- Fotografía la mancha de sangre en el techo de cisne.
SALVAR A LOS NÁUFRAGOS (15)
- Impide que se encienda la gotera de combustible.
ESCLAVO (15)
- Fotografía el esqueleto en Black Rock.
RAYO DE LUZ (20)
- Fotografía el rayo de luz proveniente de la escotilla.
ESTACIÓN PERLA (20)
- Fotografía el emblema de la estación perla.
ESTACIÓN DE PERSONAL (20)
- Fotografía el emblema de la estación de personal.
HÉROE DE HÉROES (25)
- Salva a Jack.

BIPACKS disponibles sólo en El Corte Inglés









PSP

Aliens vs. Predat. 2: Réquiem

ARMAS DESBLOQUEABLES



Completa estos niveles para desbloquearlas.
CAÑÓN DE MANO
- Hospital exterior.
DISCO LANZADOR
- Bosque (Ruta 2: Industrial).
CAÑÓN DE HOMBRO (SINGLE Y DUAL)
- Desde el principio (Single) y después de las mejoras (Dual).
SHURIKEN
- Cementerio (Ruta 3: Suburbano).
ARPÓN
- El lugar del Crash (Ruta 1: Underground).

Castlevania. The Dracula X Chronicles

DESBLOQUEAR A MARIA

En la fase 2, mientras el minotauro intenta dar caza a Richter, verás un candelabro que contiene una llave. Cógela y baja a las cloacas después de que el minotauro se quede bloqueado en el muro. Al final del camino hacia las alcantarillas hay una puerta cerrada. Usa la llave para abrirla y comenzará una escena cinemática en la que Maria se une a Richter. A partir de ese momento Maria sera un personaje seleccionable en el menu principal.



DESBLOQUEAR BRN BRD,Y FBR

Para desbloquear BRN, debes vencer al primer jefe de cada fase (Wyvern, Werewolf, Minotaur, Dullahan, Death, Shaft, y L. Vampire). Para hacer lo propio con Dash, acaba con el Segundo jefe de todas las misiones (Serpent, B. Golem, Dogether, Carmilla, Hydra, Shaft, Shaft Ghost). Finalmente, derrota a todos los jefes (incluyendo a Dracula) para desbloquear el Full Boss Rush.

EL «RONDO OF BLOOD» ORIGINAL

En la fase 4, cerca del final, encontrarás seis calaveras de esas que escupen fuego una encima de otra. Para superarlas verás que hay una plataformas que se mueve de izquierda a derecha. Justo enfrente hay una bola con pinchos. Salta por encima tirándote desde la plataforma para aterrizar junto al muro. Rompe la parte más baja del mismo para encontrar una bomba. Úsala para derribarlo por completo y pasar por el hueco que has dejado. Nada más pasar verás dos plataformas plagadas de pinchos que se dirigen directamente



hacia ti. Súbete a la primera y salta justo cuando está a punto de alcanzar el punto más alto. Caerás en el nivel superior, donde, al final, encontrarás una vela. Golpéala y tendrás acceso a algunos juegos clásicos.

ELEGIR NIVEL EN RONDO OF BLOOD

Para elegir nivel en este modo de juego, todo lo que tienes que



hacer es introducir la clave X-X!V''Q como nombre cuando inicias el juego.

DESBLOQUEAR «SYMPHONY OF THE NIGHT»

En la fase 2, cuando el minotauro intenta atrapar a Richter, déjate caer por el primer agujero que hay en el suelo. No perderás la vida, tránquilo, solo serás conducido a las clocacas. Juega el nivel de manera normal y acaba con el jefe. Después de hacerlo comenzarás una fase



3 algo distinta de la fase 3 normal. En esta nueva fase toma la ruta superior en cuanto el camino se bifurque. Asegúrate de conseguir el hacha en algún momento durante la misión. Finalmente te encontrarás con una serpiente-esqueleto que está pegada a una pared. Cerca verás una especie de arbusto (parecido a una parra) que tendrás que arrancar usando el hacha. Al hacerlo habrás conseguido una nueva plataforma para que Richter pueda acceder a la cornisa superior. Continúa hasta el final del camino, hasta que veas una lápida que puedes romper. Dentro hay un ítem que desbloquea el juego «Symphony of the Night». Ahora todo lo que tienes que hacer es ir al menú principal para poder jugarlo.

MODOS EN «SYMPHONY OF THE NIGHT»

Después de completer el juego como Alucard por primera vez, puedes acceder a modos especiales si introduces como nombre las claves que te indicamos a continuación al comenzar un nuevo juego.
X-X!V''Q
- Jugar como Alucard, con 99 de suerte y el Lapislázuli como accesorio.
AXEARMOR
- Jugar como Alucard con el Hacha Lord como arma.
MARIA
- Jugar como Maria Renard.
RICHTER
- Jugar como Richter Belmont.

CONSEGUIR EL «DRACULA PEKE»

Este juego se introdujo en el original «Chi No Rondo» como un juego extra al usar la Tarjeta de Sistema equivocada. Es el tercer juego original que se puede desbloquear y esto es lo que tienes que hacer: lo primero es seleccionar el modo Normal Boss Rush. Acábalo dos veces y recibirás dos Discos de Sonido. Vuelve a jugar y



vence a Shaft y al jefe que viene detrás de él. Cuando lo hayas hecho, recibirás como regalo el juego «Peke», al que podrás acceder si lo seleccionas en el menú principal

Los Sims 2: Náufragos

TRUCOS DEL NOMO MÁGICO

Debes introducir el truco en cualquier momento durante el modo Live. Este truco activará el modo Nomo Mágico. Un Nomo aparecerá en un punto diferente de cada isla. Para usarlo, camina hacia él y presiona X. Luego podrás acceder a los otros trucos que has activado.
DESBLOQUEA EL NOMO
-**Gatillo Izquierdo, Gatillo Derecho, ↑, X, Gatillo Derecho.**
MAXIMIZA LA COMIDA Y LOS RECURSOS ACTUALES
-**■ (4 veces), Gatillo Izquierdo.**
TODOS LOS PLANOS
- **X, Gatillo Derecho, X, Gatillo Derecho, X.**
TODAS LAS NAVES Y RECURSOS
- **■, ▲, Gatillo Derecho, ↓, ↓, ↑.**

Pursuit Force: Justicia Extrema



DIFICULTAD IRON MAN

Para poder jugar en la dificultad Iron Man, consigue 9 estrellas en todos los niveles de recompensa.

Silent Hill: Origins

DESBLOQUEAR NUEVO VESTUARIO

Introduce el siguiente código para desbloquear el vestuario de Codebreaker:
- **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, O.**

TODOS LOS EXTRAS Y MEJORAS

Para conseguir todos los extras del juego, haz lo que te indicamos.
EMBAJADOR
- Consigue el final UFO.
ALBOROTADOR
- Elimina a más de un 50% de los enemigos sólo con tus puños.
CARNICERO
- Consigue el final malo.
CARTÓGRAFO
- Mira el mapa menos de veinticinco veces.



CODEBREAKER
- Haz el código de Konami durante tu segunda partida.
COLECCIONISTA
- Consigue más de 300 items.
TEMERARIO
- Finaliza el juego sin guardar la partida.
EXPLORADOR
- Recorre una distancia superior a 22.5 kilómetros.
BOMBERO
- Salva a Alessa al principio en menos de 80 segundos.
SALVADOR
- Completa el juego una vez.
TIRADOR DE PRIMERA
- Mata a más de un 75% de los enemigos con un arma de fuego.
SPRINTER
- Finaliza el juego en menos de dos horas.
ACECHADOR
- Usa la linterna durante menos de tres horas.
ARMERO
- Mata a más de un 75% de los enemigos con armas cuerpo a cuerpo.
FINAL MALO
- Mata a 200 enemigos por segunda vez.
FINAL BUENO
- Completa el juego por primera vez.
FINAL UFO
- Usa la llave de la 502 en el Motel Room.



PLAYSTATION 2

ATV Offroad Fury 4



CONSEGUIR MEJORAS

Introduce estas contraseñas tal como están escritas en el menú de trucos del archivo de jugador en la pantalla de opciones.

TRAXAHOY
- Desbloquea todos los circuitos.

!MEGAWEDGE!
- 75.000 Créditos.

UDUNGUD
- Desbloquea todos los patrocinadores.

DESBLOQUEAR LOS VEHÍCULOS

Para conseguir todos los vehículos que aparecen en el juego haz lo que se indica a continuación. Lo que está entre paréntesis es el vehículo.

RENEGADE (BUGGY)
- Completa el P2P con el ATV en dificultad experto.

HURRICANE (BUGGY)
- Completa el P2P con el buggy en dificultad normal.

STORM (BUGGY)
- Completa el P2P con el buggy en dificultad experto.

CHIMERA (TRUCK)
- Completa el P2P con el camión en dificultad experto.

GOLIATH (TRUCK)
- Completa el P2P con el camión en dificultad normal.

SAMURAI (ATV)
- Completa el P2P con el ATV en dificultad normal.

GUV'NOR 650 (BIKE)
- Completa el P2P con la moto en dificultad normal.

FIREBALL (TRUCK)
- Completa el P2P con la moto en experto.

FIFA 2008

EL QUINTO NIVEL DE DIFICULTAD

Para poder acceder a este nivel de dificultad, (exclusivo para los muy expertos), completa todos los desafíos de dos zonas cualquiera.

MX vs. ATV Untamed

TODOS LOS CÓDIGOS DE MEJORAS

Ve al menú de opciones. Luego a Trucos y utiliza la siguiente pantalla para introducir estos códigos.

YOUGOTIT
- Desbloquea todo.

LITTLEGUY
- Moto de 50cc.

MCREWHEELS
- Todas las máquinas.

ALLSTYLE
- Todos los circuitos Freestyle.



MANYZEROS
- 1.000.000 de puntos para la tienda.

WELLDRESSED
- Toda la ropa.

PWNAGE
- Camión monstruo.

WHOSTHAT
- Todos los conductores.

ONRAILS
- Todas las motos.

FREETICKET
- Todos los circuitos.

MORESTUFF
- Todos los desafíos.

Naruto: Uzumaki Chronicles 2

HISTORIA Y PERSONAJES

Para conseguir acceder a los extras ocultos del juego haz lo que se indica:

DESBLOQUEAR MISIONES DE RANGO S:
- Completa el juego.

KAKASHI GAIDEN (HISTORIA):
- Completa todas las misiones (incluido el rango S).

UCHIHA ITACHI (EN MODO VERSUS 2 JUGADORES):
- Completa Kakashi Gaiden.

HOSHIGAKE KISAME (EN MODO VERSUS 2 JUGADORES):
- Completa Kakashi Gaiden.

SASUKE:
- Pásate el modo historia dos veces.

GUÍA DE PERSONAJES

Si quieres saber cómo conseguir los personajes desbloqueables fíjate en lo que te indicamos a continuación:

SAKURA:
- Completa el capítulo 1.

KAKASHI:
- Completa el capítulo 1.

NEJI:
- Completa el capítulo 3.

SHIKAMARU:
- Completa el capítulo 4.

ROCK LEE:
- Completa el capítulo 5.

CHOJI:
- Completa el capítulo 6.

MIGHT GUY:
- Completa el capítulo 8.

GAARA:
- Completa el capítulo 9.

SASUKE:
- Completa el modo historia dos veces.

MISIONES DE RANGO S:
- Completa el modo historia una vez.

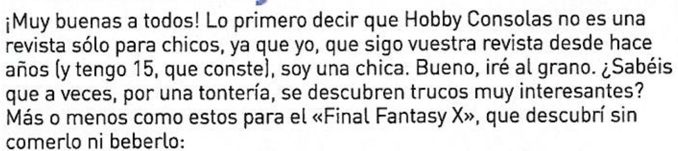
KAKASHI GAIDEN:
- Completa todas las misiones.

KISAME:
- Completa Kakashi Gaiden.

ITACHI:
- Completa Kakashi Gaiden.



TRUCOS DE LOS LECTORES



Final Fantasy X

¡Muy buenas a todos! Lo primero decir que Hobby Consolas no es una revista sólo para chicos, ya que yo, que sigo vuestra revista desde hace años (y tengo 15, que conste), soy una chica. Bueno, iré al grano. ¿Sabéis que a veces, por una tontería, se descubren trucos muy interesantes? Más o menos como estos para el «Final Fantasy X», que descubrí sin comerlo ni beberlo:

- En la batalla contra Seymour Beta y el Ente Espectral en el Monte Gagazet, si llevas a Yojimbo y lo invocas teniendo a Yuna con el turbo, y le pagas 7777 guiles a la invocación, Yojimbo hace Ultraesgrima y se lo carga de un sólo golpe. A mi, personalmente, me funcionó.
-¡Otro truco más sobre Yojimbo! Si en un combate tienes a Auron, Yuna y Tifus (en este orden) y Auron y Tidus están en estado Locura, invoca a Yojimbo con Yuna pero sin malgastar el turbo. Yojimbo saldrá, y aparte de que no te pedirá dinero, atacará varias veces seguidas (a mi unas 3 ó 4) a los enemigos. A mi me funcionó en un entrenamiento en el Monte Gagazet, lo que no se es si funcionará contra jefes. A lo mejor contra Ixion oscuro sí que funciona...

Ana Cristina Sánchez (email)

FICHAS DE HABILIDAD

Desbloquea cada una de estas fichas completando las doce batallas del modo Supervivencia con un personaje. Cada ficha es un rectángulo de 4x6.

CORAJE DE NARUTO - SALUD Y CHAKRA HASTA 100:
- El Chakra se recuperará lentamente de forma automática.



Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Naruto Uzumaki

HABILIDAD KAKASHI'S - ATAQUE Y DEFENSA NINJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Kakashi Hatake.

DESEO DE SAKURA - ATAQUE Y DEFENSA TAIJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Sakura Haruno.

PERSEVERANCIA DE LEE - SALUD HASTA 100 Y ATAQUE TAIJUTSU HASTA 30:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Rock Lee.

GENIO DE SHIKAMARU - DEFENSA NINJUTSU HASTA 50:
- Daño reducido en un 20 %: Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Shikamaru Nara.

CONFIANZA DE KANKURO - ATAQUE TAIJUTSU Y DEFENSA NINJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Kankuro

VÍNCULOS DE GAARA -ATAQUE NINJUTSU Y DEFENSA TAIJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Gaara

TALENTO DE NEJI - CHAKRA HASTA 100 Y ATAQUE NINJUTSU HASTA 30:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Neji Hyuga.



AMISTAD DE CHOJI - DEFENSA DE TAIJUTSU HASTA 50:
- Daño de Taijutsu reducido en un 20 %: Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Choji Akimichi.

NINJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Sasuke Uchiha.

ENTUSIASMO DE GUY - SALUD HASTA 100 Y ATAQUE TAIJUTSU HASTA 30:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Might Guy.

RESTAURAR TODO EL CHAKRA

En la pantalla de carga, mueve el stick derecho en círculo. Aparecerá una bola del tipo Chakra azul y se te mostrará tu barra de Resistencia / Chakra. Ésta se llenará un 25 % más cada vez que lo hagas.

por sólo 399,95 €
ahorra 40 €

PS3 + Gran Turismo 5 Prologue

Promoción limitada a 4.700 uds.



Jump in.





NDS Lite (cualquier color) +
caja para 5 cartuchos





Wii + Wii Sports +
Wii Controller Grip

Promoción limitada 1.000 unidades.
Sólo se incluye un Wiimote con la consola.



PS2 (Two) +
1 de estos juegos gratis

Promoción limitada 500 unidades

por sólo 199,95 €
ahorra 10 €

PSP Slim
Plata +
God of War
Chains of Olympus

Promoción limitada 1.700 unidades



PSP Slim **Negra ó Plata +**
Mercury Meltdown

Promoción limitada 1.200 unidades

Promociones Exclusivas

House of the Dead 2 & 3 Return +
pistola para Wiimote y Nunchuk




Promoción limitada a 1.000 uds

God of War Chains of Olympus + figura Kratos



Promoción limitada a 5.000 uds.

2 por 1 En estos juegos para **Xbox 360**



El juego de regalo será el de menor importe.

GT5 Prologue



... y llévate este exclusivo
coche de Scalextric...

Sega Superstars Tennis +
raqueta para Wiimote

5€ +

Promoción limitada a 1.000 uds

Reserva
Race Driver Grid + llavero



Fecha estimada de lanzamiento: Mayo 2008.
Promoción limitada a 1.100 unidades.

Project Ghotam Racing 4 +
Joytech Nitro Racing Wheel



Promoción limitada a 500 unidades



Más de
200 tiendas
en toda España
www.game.es

CENTRO MAIL

GAME
Tu especialista en videojuegos

Ven a conocer nuestros

Seminuevos Garantizados



- Juegos desde 4,95€
- Últimos lanzamientos
- Las Mejores Ofertas
- Gran variedad de títulos
- Consolas

Nuevas tiendas



C.C. Isla Azul
C/ Vía Lusitana esquina M-40, s/n
Carabanchel Alto - Madrid



C.C. Habaneras
Avda. de Rosa Mazón Valero
Torrevieja - Alicante



C.C. Jerez Norte
Avda. de Europa, s/n
Jerez - Cádiz



C.C. Bellavista
C/ Partera Leonorita, 22
San Fernando

C.C. Ballonti
Portugalete - Vizcaya

A CORUÑA
A Coruña, Ferrol, S. de Compostela
C.C. 4 Caminos
C.C. Odeón
C.C. Área Central

ALBACETE
Albacete
C.C Albacenter
C.C. Imaginalia

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz
C/ Adriano VI, 4
C.C Boulevard de Vitoria
C.C. Gorbeia

ALICANTE
Alicante, Elche, Ondara, Orihuela
C.C. Plaza Mar 2
C.C. Aljub
C.C. Portal de la Marina
C.C. Ociopía

ALMERÍA
Almería
Av. de La Estación, 14
C.C. Mediterráneo
El Ejido, Roquetas de Mar
C.C. El Copo
C.C. Gran Plaza

ASTURIAS
El Entrego, Gijón
C.C. Alcampo Valle Nalón
C.C. Los Fresnos
C.C. Alcampo Roces
Lugones, Oviedo
C.C. Azabache
C.C. Los Prados
C.C. Parque Principado
C.C. Espacio Buenavista
Trasona
C.C. ParqueAstur

ÁVILA
Ávila
C.C. El Bulevar

BADAJOZ
Badajoz
C.C. Conquistadores

BALEARES
P. de Mallorca
C.C. Porto Pi Centro
C.D Ereabossa
C.C. Carrefour Palma II
Ibiza, Manacor
C/ Vía Púnica, nº5
C.C. Alcampo Mallorca

BARCELONA
Barcelona
C.C. Barcelona-Glories
C.C. La Maquinista
C/ Pau Claris nº97
C/ Sants, nº17
C.C. Diagonal Mar
C.C. Maremagnum
Badalona, B. del Vallés
C.C. Montigalá
C.C. Baricentro (1)
C.C. Baricentro (2)
C. Llobregat, Gavá
C.C. Llobregat Centre
C.C Barnasud
H. De Llobregat
C.C. Gran Vía 2
C.C. La Farga
Sant Adrià de Besòs, S. Boi De Llobregat, S. Cugat del Vallés, Tarrasa
C.C. Sant Adrià
C.C. Sant Boi
C.C. Sant Cugat
C.C. Carrefour

BURGOS
Burgos
C.C. Camino de la Plata
C.C. El Mirador

CÁCERES
Cáceres
C.C. Ruta de la Plata

CÁDIZ
J. de la Frontera
C.C. Área Sur
C.C. Carrefour Jerez
La Línea De La C., San Fernando, San Lucar de B.
C.C. Gran Sur
C.C.Bahía Sur
C.C. Doñana

CANTABRIA
Maliaño, Santander
C.C. Valle Real
C.C. Peñacastillo-El Empalme
C.C. Carrefour El Alisal

CASTELLÓN
Castellón
C.C. Salera

CIUDAD REAL
Ciudad Real
C.C. El Parque-Eroski

CÓRDOBA
Córdoba
C.C. Zoco
C.C. La Sierra
C.C. Córdoba Arcángel

CUENCA
Cuenca
C.C. El Mirador

GIRONA
Girona, Figueres, Salt
C/ Emili Grahit, 67
C/Moreria, 10
C.C. Espai Gironès

GRANADA
Granada, Motril
C/ Recogidas, 39
C/ Nueva, 44

GUADALAJARA
Guadalajara
C.C. Ferial Plaza

GUIPUZCOA
San Sebastián
Av. Isabel II, 23
C.C. Garbera
Usurbil, Irún
C.C. Urbil
C/ Luis Mariano, 7

HUELVA
Huelva
C/ Tres de Agosto, 4
C.C. Ciudad de Ayamonte

HUESCA
Huesca
C/ Coso Bajo, 63

JAÉN
Jaén
C.C. La Loma

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura
C.C. Las Rotondas
C.C. Atlántico
C.C. El Campanario
Lanzarote, Las Palmas
C/ Coronel I. Valls, 3
C.C. Las Arenas
C.C. La Ballena
Pº de Chil, 309
C.C. 7 Palmas
C.C. Alcampo Telde
C.C. El Muelle
Vecindario
C.C. Atlántico

LA RIOJA
Logroño
C.C. Parque Rioja
C.C. Berceo

LEÓN
León
Av. República Argentina, 25
C.C. Espacio León
Ponferrada
C.C. El Rosal

LÉRIDA
Lérida
C/ Major, 68

LUGO
Lugo
C.C. As Termas

MADRID
Madrid
C.C. Gran Vía Hortaleza
C/ Preciados, 34
Pº Santa María de la Cabeza,1
C.C. Vaguada (1)
C.C. Vaguada (2)
C.C. Las Rosas
C.C. Príncipe Pío
C.C. Plaza Aluche
C.C. Madrid Sur
C.C. Plenilunio
C.C. Alcampo Moratalaz
C.C. Pío XII
Alcalá de Henares
C.C. La Dehesa
C/ Libreros, 17
C.C. Alcalá Magna
Alcobendas
C.C. La Vega
C.C. Carrefour Alcobendas
C.C. La Gran Manzana
C.C. Moraleja Green
Alcorcón
C.C. 3 Aguas
C.C. Parque Oeste-Alcampo
C.C. 3 Aguas
Arroyomolinos
C.C. Xanadú (1)
C.C. Xanadú (2)
C. Viejo, Fuenlabrada
C.C. El Ventanal de la Sierra
C.C. La Estación
C.C. Loranca
Getafe
C.C. Nassica
C.C. Bulevar Getafe
C.C. Getafe III
Las Rozas, Leganés
C.C. Burgocentro II
C.C. Avenida M-40
C.C. ParqueSur
Móstoles, Pinto, Rivas Vaciamadrid
C.C. Carrefour Móstoles
C.C. Plaza Éboli
C.C. Parque Rivas
C.C. Rivas Futura
S. S. de los Reyes, Tres Cantos, T. de Ardoz
C.C. Plaza Norte 2
C.C. Ciudad Tres Cantos
C.C. Parque Corredor (1)
C.C. Parque Corredor (2)
Torrelodones, Villalba
C.C. Esp. Torrelodones
C.C. Planetocio
C.C. Los Valles

MÁLAGA
Málaga
C.C. Carrefour Alameda II
C.C. Carrefour Los Patios
C/ Almansa, 14
C.C. Vialia Estación De Málaga
C.C. Plaza Mayor
C.C. Larios
C.C. La Rosaleda
Antequera, Fuengirola
C.C. La Verónica
Av. Jesús Santos Rein
C.C. Miramar
Marbella, Torremolinos, Vélez-Málaga
C.C. La Cañada
C.C. El Pinillo
C.C. El Ingenio

MURCIA
Murcia
C.C. Thader
C.C. Las Atalayas
C.C. Nueva Condomina
Cartagena
C/ A. de San Antón, 20
C.C. Espacio Mediterráneo
Molina De Segura, San Javier
C.C. Vega Plaza
C.C. Dos Mares

NAVARRA
Huarte, Pamplona
C.C. Itaroa
C/ Pintor Asarta, 7

PALENCIA
Palencia
C.C. Las Huertas

PONTEVEDRA
Pontevedra
Avda. de Vigo, 1
C.C. A Barca
Vigo
C/ Elduayen, 8
C.C. Travesía 202
C.C. Gran Vía
C.C. A Laxe

SALAMANCA
Salamanca, Sta. M. del Tormes
C/ Toro, 84
C.C. Tormes

SANTA CRUZ DE TENERIFE
La Orotava, Sta. Cruz de Tenerife
C.C. La Villa 2
C.C. Meridiano
C.C. La Laguna

SEGOVIA
Segovia
C.C. Luz Castilla

SEVILLA
Sevilla
C.C. Los Arcos
C.C. Plaza de Armas
C.C. Carrefour Macarena
C.C. Utrera Los Molinos
A. de Guadaira, Camas, Castilleja Cuesta, Mairena del Aljarafe
C.C. Los Alcores
C.C. Aljarafe
C.C. Aire Sur
C.C. Metromar

SORIA
Golmayo
C.C. Camaretas

TARRAGONA
Tarragona, Reus
C.C. Park Central
C/ Arrabal Martín Folguera, 1

TOLEDO
Talavera, Toledo
C.C. Azul
C.C. Luz del Tajo
C.C. Zoco Europa

VALENCIA
Valencia
C/ Pintor Benedito, 5
C.C. El Saler
C.C. Nuevo Centro
C.C. La Marina
Aldaia, Carcaixent, Gandía, Xirivella
C.C. Bonaire
C.C. Ribera del Xuquer
C.C. La Vital
C.C. Gran Turia

VALLADOLID
Valladolid
C/ Pº Zorrilla, 52
C.C. Vallsur

VIZCAYA
Vizcaya, Bilbao
C.C. Eroski Abadiño
Pza. Arrikibar, 4
C.C. Zubiarte
Barakaldo
C.C. Max Center (1)
C.C. Max Center (2)
Leioa
C.C. Artea

ZARAGOZA
Zaragoza
C/ Cádiz, 14
C.C. Augusta
C.C. Gran Casa
Utebo
C.C. Alcampo Los Enlaces
C.C. Alcampo Utebo

Servicio a domicilio:
¿cómo realizar tu pedido?
Por Teléfono: 902 17 18 19 L a V de 9 a 18 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@game.es
Por Internet: www.game.es



Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es

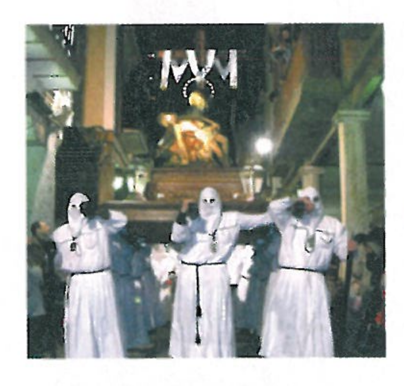
Servicio a domicilio:
¿cómo realizar tu pedido?
Por Transporte Urgente ... **Pago contra reembol**
con tarjeta de crédito (VISA y MASTER CARD).



GAME
Tu especialista en videojueg

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Con la llegada de la Semana Santa he decidido escapar del ajetreo japonés y perderme entre las multitudinarias procesiones y las ricas torrijas. ¿Me reconocéis entre los encapuchados?

El futuro de PlayStation 3

@ Hola Yen. Tengo una PS3 y algunas dudas que me gustaría me resolvieras:

¿Para cuándo la gama "Platinum" de PS3 en Europa?

Los directivos de Sony Europa no han puesto fecha para esta serie económica en nuestro continente pero seguro que llegará antes de que termine el año. En Japón, este mismo mes se ponen a la venta los primeros "Platinum" para la consola (allí denominados "PlayStation 3 The Best") a un precio de unos 25€ al cambio. «Ridge Racer 7», «Resistance», «Folklore» y «Ninja Gaiden Sigma» han sido los primeros títulos elegidos.

¿Sabes cuándo llegarán los packs de 80Gb a Europa?

El próximo 12 de junio saldrá en EE.UU. el formado por PS3 80Gb + DualShock 3 + «Metal Gear Solid 4». Todo a un precio de 500$. En Europa aún no hay fecha ni confirmación de la llegada de la versión de 80Gb de PS3 ni, por lo tanto, de este pack. En cuanto al mando, se pondrá a la venta, también en EE.UU. y con espera de confirmación para nuestro continente, el 15 de abril a 55$. Toca esperar a que Sony Europa diga algo al respecto.

¿Volverá la retrocompatibilidad PS3/PS2 algún día?

Eso parece. Con la llegada de los nuevos modelos de 80Gb es probable que regrese esta característica a PS3, aunque se desconocen más detalles por el momento. En su momento ya se rumoreó la opción de realizarlo a través de una actualización del firmware de la consola, así que es probable que ambas cosas vengan de la mano. Habrá que esperar un poco más para salir de dudas, dado que los modelos de 80Gb no se han anunciado aún para Europa.

¿Dónde puedo encontrar «Silent Hill: Collection» para PS2?

Dado que Konami puso en su momento poquísimas unidades en el mercado, tendrás que buscar en tiendas de segunda mano. No sabemos por qué pero sagas como esta o «Castlevania» llegan con cuentagotas a las estanterias españolas, así que ya sabes qué tienes que hacer cuando salga «Silent Hill 5» a principios del año que viene.

¿Sabes si se está preparando ya una «PS4» o «PSP 2»?

Según diversos analistas, Microsoft y Nintendo deberían

EL PACK PS3 + «METAL GEAR SOLID 4» saldrá el próximo mes de junio en EE.UU. y contará con la versión de 80Gb de la consola, el esperado juego de Hideo Kojima y el mando con vibración DualShock 3. Todo a 500$. ¿Y Europa qué?

¿La pregunta del mes?

¿Cómo afectará a Xbox 360 la victoria del formato Blu-ray?

Tengo una Xbox 360 y compré hace poco el reproductor para HD-DVD. ¿Piensas que el fin de la "guerra de formatos" supondrá un problema para la consola de Microsoft?

Mucho se especula desde que a mediados del mes pasado Toshiba anunciara el fin del HD-DVD (se prevé que para marzo cese toda la producción de reproductores, grabadores y películas). Los usuarios de Xbox 360 podéis estar tranquilos: Microsoft, aparte de asegurar el soporte técnico para este accesorio, ratifica que el hecho no afectará al crecimiento y desarrollo de títulos para su consola, que están en formato DVD (el formato HD-DVD siempre ha sido para películas). Eso sí, esta decisión ha supuesto una alegría para Sony, que espera un aumento del 10% de ventas de PS3. Sin embargo, Microsoft podría negociar con la compañía nipona para añadir Blu-ray a su consola.

Antonio Soler (e-mail)



«SUPER SMASH BROS. BRAWL» aún no dispone de fecha oficial en Europa pero es más que probable que lo veamos a comienzo de verano. El juego ya ha vendido más de 1 millón de copias en Japón y obtenido las mejores notas.

"mover ficha" en unos años, mientras que para PS3 aseguran un ciclo de vida algo mayor, algo lógico teniendo en cuenta su "desventaja temporal" respecto a Xbox 360 y Wii. Para las portátiles se esperaría un cambio generacional por las mismas fechas. Pero claro, todo esto son especulaciones. Lo mejor que puedes hacer es aprovechar a tope tu consola, que tiene un presente y futuro inmediato arrollador.
Marcos Martínez (e-mail)

« HAY ANALISTAS QUE ASEGURAN QUE NO HABRÁ NADA DE UNA PRÓXIMA GENERACIÓN DE CONSOLAS HASTA MÁS ALLÁ DE 2010 »

Wii-Novedades

@Hola Yen. Tengo una Wii, una PSP, una DS y algunas dudas que me gustaría que me aclarases:

■ ¿Cuándo saldrá finalmente «Super Smash Bros Brawl»?

Si Nintendo España sigue los mismos pasos que sus compatriotas franceses, debería estar entre nosotros el 6 de junio o, como muy tarde, pocas semanas después. El juego ya acumula más de 1 millón de unidades vendidas en Japón y se espera que para su lanzamiento en occidente (tanto en EE.UU. el 9 de marzo como en Europa) se organicen torneos a través de alguna cadena especializada. Un éxito asegurado.

■ ¿Son ciertos los rumores sobre un «Tales of Symphonia 2» para Wii y un «Tales of» para PSP?

Namco Bandai anunció el título de Wii el verano pasado junto al resto de entregas «Tales of» para PS2, PSP y DS (un total de 4 títulos). Su nombre es «Tales of Symphonia: Dawn of the New World» y se lanzará en Japón el próximo mes de abril. Es continuación directa del aparecido en GameCube y contará con un control exclusivo para la navegación y los combates. Respecto a la entrega de PSP («Tales of Rebirth»), es el remake del clásico de PS2 y uno de los mejores de toda la saga. De momento se desconoce la llegada de ambos juegos a Europa.

■ ¿Saldrá algún «Final Fantasy» para Wii?

En la pasada feria GDC (celebrada en San Francisco del 18 al 22 de febrero), Square-Enix anunció la adaptación del motor gráfico que está utilizando con «FF XIII» y «FF Vs. XIII» (Crystal Tools) a Wii, así que es seguro que veremos algún título o "spin-off" de la aclamada serie en la consola de Nintendo. Por otra parte, en abril llegará a España el canal WiiWare y es bastante probable que debute con «FF Crystal Chronicles: My Life as a King».

■ ¿Qué más sabes de «Okami» para Wii?

Sale el próximo 15 de abril en EE.UU. y en verano llegará a Europa. El control aprovechará el Wiimote más el nunchako y técnicamente alcanzará los 480p en pantalla panorámica (16:9). El contenido del juego será similar al de PS2, así que no esperes muchas sorpresas en ese aspecto.

■ ¿Está prevista la salida de algún survival horror para Wii?

Si te gustó la conversión de «Resident Evil 4» prepárate para el remake de «RE: Zero», que se espera en Japón para Navidades aunque su llegada a Europa es impreciso. «Project Zero IV» llegará también este año.
Javier Souto (e-mail)

Pequeños y grandes juegos

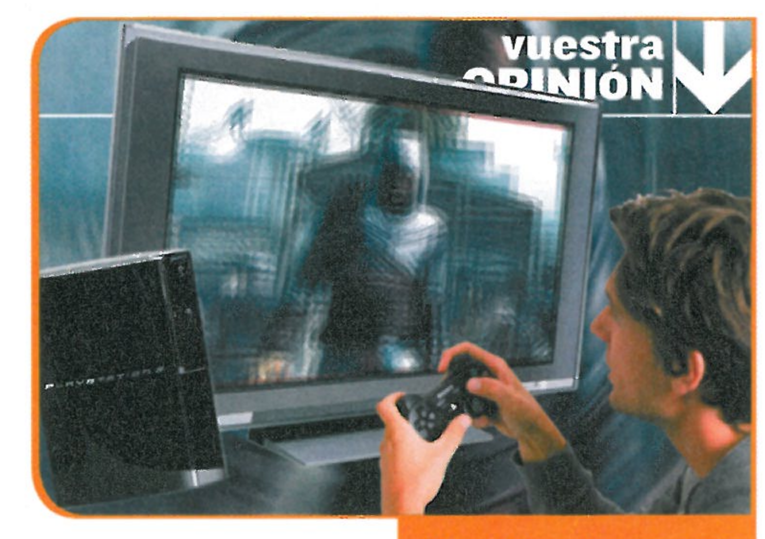
@Hola, Yen. Os sigo desde hace mucho tiempo y me gustaría que me respondieras a unas preguntas. Tengo una PS3 y DS:

■ ¿Qué ha ocurrido finalmente con «Haze»?

Ubisoft nos ha estado "mareando" con su fecha de salida desde hace meses. Si todo va bien y se cumple con la última infor- ▸▸



«FINAL FANTASY XIII» Y «FF VS. XIII» están siendo desarrollados bajo un potente motor gráfico que será adaptado a Wii para futuros juegos. Su nombre es Crystal Tools (antes White Engine) y permite recrear escenas como esta.



Lucha de resoluciones

Jordi Giménez (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Tras jugar durante más o menos un año con mi Xbox 360 decidí pasarme a PS3 por el asunto de la tan hablada resolución "Full HD" (1080p). Después de hacer un gran esfuerzo económico para comprarme un TV LCD de 40" compatible con la máxima resolución de la consola de Sony, me doy cuenta que, a día de hoy, no he podido aprovechar tal característica con prácticamente ningún juego ya que todos funcionan a 720p o, como mucho, 1080i (como por ejemplo «Uncharted»), ofreciendo una calidad gráfica muy similar a lo que ya podía disfrutar en Xbox 360. Con esto no entiendo el porqué de darle tanto "bombo" a un tema que, hasta el momento, no se está aplicando a la mayoría de los juegos. ¿Publicidad engañosa o estrategia de marketing para vender más TV de gama alta? Muchos usuarios como yo que tenemos ambas consolas creo que se decantan ante una u otra versión dependiendo por las resoluciones, por lo que, como comprador de una PS3, espero que dentro de poco pueda aprovechar esta característica después de haber desembolsado tanto dinero para algo que, por ahora, no me sirve de nada.

Yen: Cada vez se están programando más juegos que llegan hasta los 1080p («Wipeout HD», «GT Prologue», «Metal Gear Solid 4», etc) por lo que en algo de tiempo se estandarizará. De todos modos, las diferencias entre un TV HD Ready y Full HD para jugar no son tan grandes.



Dudosa "Wii-revolución"

Álvaro Montenegro (Madrid)

Quería mostrar mi opinión/crítica sobre la situación actual que creo se está dando en el mundo de los videojuegos. Con la llegada de Wii (con un éxito ni mucho menos esperado) se habló mucho de la revolución a la hora de jugar a la consola. ¿Se referían a la de hacerlo con sencillos minijuegos apuntando al TV y con unos gráficos de GameCube? Estoy de acuerdo que Wii ha traído aire fresco al sector pero lo de REVOLUCIÓN me lo creo en parte. Y más que nada porque hasta ahora sólo unos pocos títulos como «Super Mario Galaxy», «Wii Sports», «Table Tennis» o «Zack & Wicki» han aprovechado para vender el uso del wiimote como una linterna, espada o raqueta de tenis, lo que en verdad se nos prometió cuando se anunció la consola. Y aquí enlazo con mi segunda crítica hacia la poca profesionalidad de muchas compañías que, con tal de vender, programan cualquier cosa para aprovecharse del éxito de una máquina. No me extraña que siempre sea Nintendo quién tenga que sustentar a sus consolas después de ver copias tan descaradas (y malas, todo sea dicho) de «Brain Training» o «Nintendogs». ¿Dónde ha quedado la originalidad y el buen hacer? En el último año sólo lo he visto, y de verdad, en un sólo juego: «Portal».

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Wii ya está cambiando muchas cosas y tras ver Wii Fit estoy convencido de que no ha hecho más que empezar.

mación facilitada, debería estar disponible de forma exclusiva para PS3 en mayo, aunque después de tanto cambio yo ya me espero cualquier cosa (incluso una versión para Xbox 360).

¿Veremos un «Portal 2» y la secuela de «The Darkness»?

Respecto a «Portal» es prácticamente seguro que su secuela salga a lo largo del año que viene y sin compartir protagonismo como ya hiciera en «The Orange Box». El juego ha sido elegido como el mejor del año 2007 durante la pasada GDC y tanto crítica y público se han rendido a su revolucionario concepto de juego de puzle en primera persona. Incluso el tema musical que acompaña a los créditos finales ("Still Alive") ya se lo pueden descargar los jugadores estadounidenses para tocarlo con su «Rock Band». Los responsables de «The Darkness», por el momento, están trabajando con Electronic Arts en una secuela de un título estrella de la compañía norteamericana (sin desvelar), así que de momento, nada de nada.

¿Qué hay del nuevo juego de Sonic para DS?

Pues que llegará a finales de año de la mano de Bioware («Mass Effect») en forma de juego de rol por turnos. Será cien por cien táctil y contará con 11 personajes extraídos del universo del erizo azul. Su nombre: «Sonic Chronicles: La Hermandad siniestra». Sus primeras pantallas ya lucen una pinta estupenda, repletas de unos coloridos gráficos cell-shaded (estilo dibujos animados). Un título bastante prometedor.



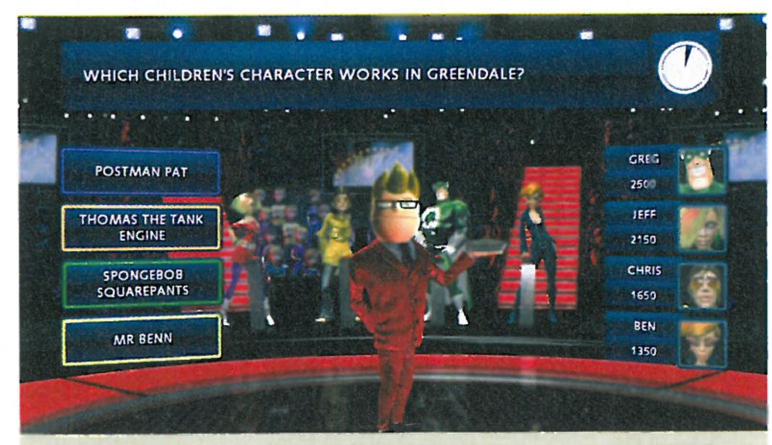
«SONIC CHRONICLES» está siendo desarrollado por los mismos creadores de «Mass Effect» y promete horas y horas de diversión a través de un juego de rol por turnos. Será completamente táctil e incluirá a un total de 11 personajes jugables del universo Sonic. Saldrá a finales de año.

« VALVE YA PIENSA EN «PORTAL 2» TRAS CONSEGUIR EL PREMIO DE MEJOR JUEGO DE 2007 EN LA "GDC" Y REVOLUCIONAR LOS PUZLES »

¿Qué juego me recomendarías estilo «Los Sims 2»?

Si esperas hasta septiembre podrás disfrutar del nuevo juego de los creadores de «Los Sims», con Will Wright una vez más a la cabeza. Se llama «Spore» y pretende revolucionar el género de la simulación. Girará en torno a la creación y desarrollo de una criatura: desde su vida como célula prehistórica hasta su evolución como vida inteligente de otro planeta. No lo pierdas de vista.

José Carlos Folguera (e-mail)



«BUZZ! QUIZ TV» supondrá el esperado debut de este juego social en PS3. Para la ocasión, se aprovechará y potenciará todo lo que no se podía hacer en PS2. Partidas multijugador on-line con más de 5000 preguntas que responder.

Diversión en familia

@ **¡Hola Yen! Tengo una PS3 y Xbox 360 y me encantan los juegos sociales tipo «Buzz», «Singstar» o «Guitar Hero»:**

¿Qué me puedes contar de «Buzz» para PS3 y PSP? ¿Para cuando unos Buzzers y micrófonos inalámbricos?

La versión para PS3 contará con un completo modo on-line que nos permitirá crear nuestros grupos de preguntas y compartirlos con el resto del mundo. Además se pondrá a la venta junto a unos mandos inalámbricos (también valdrán los Buzzers de PS2). En PSP se potenciará el modo para un jugador aunque podremos jugar con otros 3 colegas, ya sea pasando la consola (por turnos) o vía wi-fi con un solo UMD. Recibirá el nombre de «Buzz! Concurso de bolsillo» y saldrá el 18 de junio. Respecto a los micros de «Singstar», esperamos todavía que Sony Europa los ponga a la venta



Una atención deficiente

Francesc González (e-mail)

Hola, amigos de Hobby Consolas. Con este e-mail quiero dejar constancia de mi descontento con el Servicio de Atención al Cliente de Sony España. A finales de octubre compré ilusionado una de las últimas PS3 de 60Gb que aún se podían conseguir a través del Starter Pack. Justo después de Navidades tuve la mala suerte de que mi consola se estropeara, ante lo que acudí al SAT y envié la máquina para una "puesta a punto". Desde entonces (escribo a día 5 de febrero), aún no dispongo de mi consola ya que, según ellos, están teniendo problemas con la fábrica encargada de su reparación en Bélgica. Sé por algunos compañeros que no soy el único. Ante mi desesperación por recuperar la consola, la única solución ha sido la de recibir un modelo de 40Gb con algún que otro juego. Dado que el modelo de 60Gb ha sido descatalogado, esperar es mi única alternativa. Creo que este tipo de servicios deberían ser explicados antes de venderte un modelo que ya no se fabrica. Me lo hubiera pensado dos veces antes de comprarlo.

Yen: Seguro que desde el SAT de Sony España están haciendo todo lo posible para solucionar tu problema. Esperamos que cuando sea publicada tu carta ya estés disfrutando de tu PS3.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS



pero tranquila que saldrán, y pronto. También tienes «Rock Band» aunque todavía no tiene fecha ni precio (que se espera alto) para Europa.

¿Sabes si hay algún juego parecido a «The Eye of Judgment» en Xbox 360?

La compañía propietaria de «Magic: The Gathering» (Wizards of the Coast) están preparando un título para Xbox Live Arcade basado en su popular juego de cartas. En PS3 «The Eye of Judgment» es lo único que hay por el momento, aunque esperamos que se pongan a la venta más naipes ya que la baraja sólo cuenta con 150 figuras.

¿Qué nuevos «Guitar Hero» nos esperan?

Para después del verano/Navidad estará listo «Guitar Hero IV». Además, Activision ya ha anunciado un «Guitar Hero: Aerosmith» dedicado por completo a esta mítica banda. El juego llegará en junio a PS3, Xbox 360, PS2 y Wii y, para abrir boca, ya se ha colgado el tema "Dream On» para disfrutarlo con «GH III». Además, se espera que se anuncien más juegos de la serie. Hay buen rock para rato.

Sandra Granados (e-mail)

Secuelas y más secuelas

¡Hola Yen! Os sigo desde hace años y os he escrito en varias ocasiones. Espero tener más suerte este mes:

¿Para cuándo las secuelas de «Gears of War», «Fable» y «Ninja Gaiden»?

Pues siguiendo tu orden: la continuación del juego de Epic en noviembre y en dos ediciones (normal y para coleccionistas). «Fable 2» debería estar antes de acabar el año (sus creadores, con Peter Molyneaux al frente, ya están trabajando en un nuevo y revolucionario proyecto llamado «Dimitri») mientras que lo nuevo de Team Ninja llegará a Europa en junio (en EE.UU. lo hará el día 3 de ese mismo mes).

¿Hay pensadas continuaciones de «Heavenly Sword» y «Motorstorm»?

La bella Nariko regresará tarde o temprano a nuestras PlayStation 3. Los chicos de Ninja Theory han presentado recientemente bocetos de su nuevo juego y puede que estén relacionados con «Heavenly Sword 2», aunque se alejan de ambientaciones orientales para sumergirse en un mundo apocalíptico. «Motorstorm 2» va viento en popa y, aunque no tiene fecha de salida, promete nuevos escenarios selváticos y partidas de hasta cuatro jugadores a pantalla partida. El mes que viene tendréis más información.

Ramón Huedo (e-mail)



«PROJECT ZERO IV» saldrá de forma exclusiva en Wii y promete conservar todo el terror psicológico de anteriores entregas con el añadido de ser controlado con el wiimote. Llegará a las tiendas japonesas este mismo verano.

« «MOTORSTORM 2» YA SE ENCUENTRA EN PLENO DESARROLLO Y CONTARÁ CON ENTORNOS SELVÁTICOS, ALEJÁNDOSE DEL DESIERTO »

Terror y acción gótica en consola

@ Bonsoir, Yen. Al final me he decidido a escribirte. Tengo algunas dudas:

¿Llegará algún juego de corte gótico similar a lo visto en «Devil May Cry 4»?

Si te refieres a un nuevo «Castlevania», el productor de la saga, Igarashi-San, anunció hace un par de años el salto generacional de la saga pero, hasta que esto se produzca, de momento nos tenemos que conformar con los excelentes juegos de DS y el «Castlevania Dracula X Chronicles» de PSP, que no es poco. Eso sí, hay pocas unidades a la venta así que seguramente te costará encontrarlos.

¿Saldrá alguna aventura gráfica estilo «Monkey Island»?

Es un género que ha quedado relegado casi por completo al mundo del PC. Puedes encontrar cierta similitud en los recientes pero algo flojos «CSI: Hard Evidence» (Xbox 360, Wii), «Perdidos: El Videojuego» (PS3, Xbox 360) y las pruebas forenses de «Condemned 2: Bloodshot». En DS hay bastante más variedad, con títulos como «Hotel Dusk» o «Another Code».

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

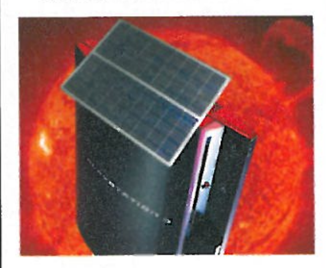
@ **¿PUEDO ACCEDER A INTERNET DESDE Wii SIN CONEXIÓN EN CASA?**
Yen: Si eres de los que les roba la conexión a los vecinos, pues sí. Pero yo te recomiendo que no te gastes todo tu dinero en los cromos de Panini y contrates tu propia ADSL. Para evitar un guantazo, vamos...

@ **¿CUÁNDO VAN A REPONER «ASSASSIN'S CREED» DE PS3 EN LAS TIENDAS?**
Yen: ¿Hay huelga de reponedores y no me he enterado? Ahora entiendo porque no veo sushi de importación en las tiendas.

✉ **¿CUÁL ES TU VERDADERO NOMBRE E IDENTIDAD?**
Yen: A ver si después de 199 números, y con millones de personas esperando a que desvele mi identidad, voy yo y te lo digo a ti. Bueno vale, soy... ejem, cof, cof, perdona, que me ha entrado la tos. Lo dejamos para otra ocasión.

@ **¿ES VERDAD QUE Wii ATRAE A LAS CUCARACHAS?**
Yen: Es un fallo de fabricación de algunos modelos, pero se ha puesto a la venta el periférico Wii-Flus-Flus, un spray con el que mueren y desaparecen.

@ **¿QUÉ SE SABE DE LA RETIRADA DE PS3 PORQUE CONTRIBUYE AL CAMBIO CLIMÁTICO?**
Yen: Hay que reconocer que cada vez nos lo ponéis más fácil en esta sección...



¿es que no has leído que la O.N.U. acordó instalarle unos paneles solares? Así se reducen las emisiones contaminantes ¡y también los tiempos de carga!

@ **¿PARA CUÁNDO LA NUEVA GIZMONDO?**
Yen: Uff. Después del éxito de la primera me "mondo" de risa si llega a salir su "sucesora". Poco probable.



«FALLOUT 3» se desarrollará en un Washington post-apocalíptico, 200 años después de haber sido arrasado por una bomba nuclear. Mezclará rol con shoot' em up y promete convertirse en una de las aventuras del año.

« EN JUNIO PS3 RECIBIRÁ «MGS 4», XBOX 360 «NINJA GAIDEN 2» Y Wii «SUPER SMASH BROS. BRAWL». UN MES PARA EL RECUERDO »

¿Es cierto que el nuevo «Project Zero» saldrá en exclusiva para Wii?

Así es. Nintendo, Tecmo y Grasshopper Manufacture («No More Heroes», «Killer 7») han llegado a un acuerdo para llevar a Wii la cuarta entrega de esta genial serie de terror. No se ha publicado mucha información al respecto pero seguiremos manejando a una joven protagonista y el uso del Wiimote será clave para manejar objetos como la cámara de fotos y la linterna. Llegará en verano a Japón y seguramente a finales de año/principios de 2009 a Europa.

¿Qué más se sabe de «Gran Turismo 5» para PS3?

Su versión prólogo ya está casi casi con nosotros (29 de marzo) y podrá ser comprada tanto en versión Blu-Ray como descargada a través de PlayStation Store. Además, la compañía Logitech ya tiene listo el que será el volante oficial. Contará con tecnología force-feedback para asegurar el mayor realismo y su precio, al menos en EE.UU., será de 150$. De la versión final del juego aún no hay fecha oficial pero debería estar lista para finales de año, principios de 2009 como muy tarde. De momento, puedo asegurarte que «Prologue» saciará tu espera.

Antonio Remiro (e-mail)

"Colgado" con unos juegazos

@ **Hola Yen. Soy fanático de vuestra revista. Tengo una PS3 y me gustaría que me respondieras a estas preguntas:**

¿Crees que sacarán nuevas ediciones de «Assassin's Creed» y «Call of Duty 4» con los parches incluidos?

De momento el juego de Ubisoft lo descarga directamente al iniciarse (debes tener conectada la consola a Internet) mientras que los chicos de Infinity Ward ya tienen preparada su esperada actualización para «Call of Duty 4» con mejoras como la optimización de los servidores, un perfeccionamiento en las mirillas de los francotiradores y ACOG o nuevos mapas multijugador con cámaras de muerte. Los usuarios de Xbox 360 también pueden disfrutarla vía Xbox Live!

¿Alguna novedad sobre «Uncharted 2» y «Resistance 2»?

Naughty Dog está preparando la secuela de su juego estrella (de momento no hay detalles) mientras que Insomniac ha anunciado que «Resistance 2» llegará este mismo año (otoño, probablemente).

¿Qué juego me puedes recomendar estilo «Oblivion»?

Sin duda alguna, «Fallout 3». De los mismos creadores que «Oblivion» (Bethesda Software) pero en ambientado en un entorno futurista apocalíptico. En otoño se lanzará a nivel mundial para PS3 y Xbox 360.

¿Llegarán los capítulos de la versión de «GTA IV» para Xbox 360 a PS3?

Rockstar ya ha desvelado que el primer capítulo llegará en agosto, mientras que el segundo lo hará antes de 2009. Lo que le ha costado a Microsoft ambos contenidos, unos 50 millones de dólares, es una buena excusa para que, por el momento, no los veamos en PS3.

¿Se sabe algo de un nuevo «SOCOM»?

Los responsables de las anteriores entregas, Zipper Interactive, están trabajando duro para que «SOCOM: Confrontation» (así se llamará en PlayStation 3), llegue a finales de año.

¿Es posible que «Lost Planet» tenga una continuación?

Capcom está desarrollando «Lost Planet: Colonies», que constará del título original más varios extras: en el modo Campaña habrá varios modos nuevos (Score Attack, lucha con jefes y varios más), 5 modelos nuevos, más armas, escenarios extra y la posibilidad de jugar contra usuarios de PC.

Rafael Ruiz (e-mail)



«SOCOM: CONFRONTATION» será el debut de la saga en PS3 tras triunfar en PS2 y PSP. Lo están desarrollando los mismos chicos de Zipper Interactive y promete convertirse en un referente dentro del juego on-line de la consola.

JUEGOS PARA MÓVILES

Luego hay quién critica a Dante por tener una actitud chulesca, pero cómo no va a tenerla, si el tío no para de demostrar que es una máquina "repartiendo estopa". ¡Le da igual la plataforma en la que le pongan!

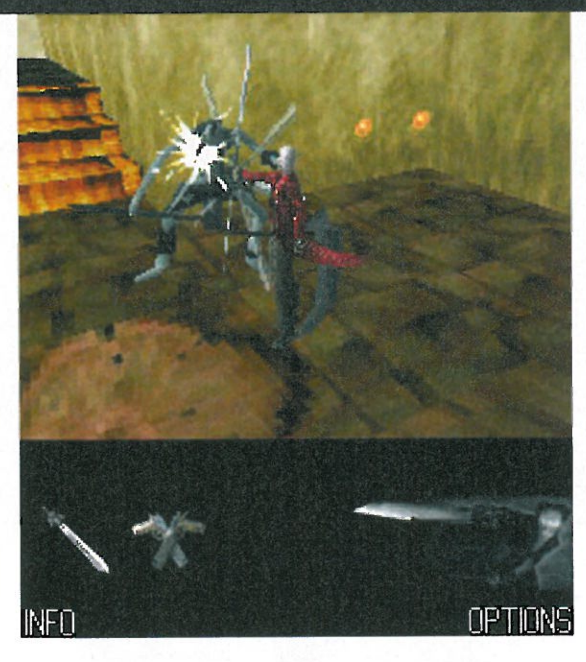
EL JUEGO DEL MES

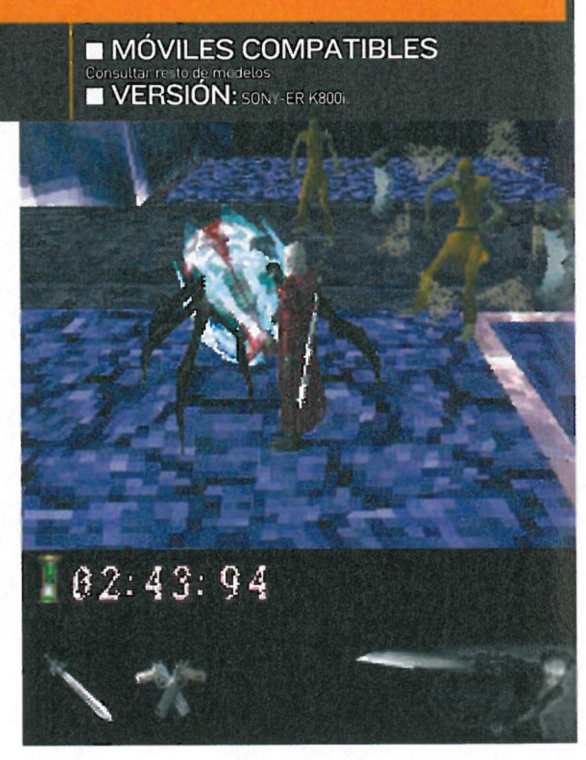
■ precio: 3 € ■ compañía: CAPCOM ■ género: ACCIÓN
■ dónde descargarlo: Movistar, Vodafone, Orange y Yoigo

■ MÓVILES COMPATIBLES
Consultar resto de modelos
■ VERSIÓN: SONY-ER K800i.



1. LAS ARMAS de Dante incluyen armas de fuego, que le permiten disparar desde lejos, y espadas, letales en el cuerpo a cuerpo.
2. LOS JEFES FINALES tienen un tamaño descomunal y nos complican mucho las cosas. Hay que encontrar su punto débil.





UNA LUCHA "ENDEMONIADA"

DEVIL MAY CRY

Debe ser verdad aquello de que el tamaño no importa, porque a pesar de haber menguado, Dante sigue siendo igual de grande.

LA BATALLA HA ESTALLADO EN NUESTRO MÓVIL, y no, no nos referimos a la encarnizada guerra de precios que libran las distintas operadoras, sino a la eterna lucha que mantiene Dante con los demonios. En esta nueva entrega de la saga tenemos por delante más de 40 niveles de corta duración, en los que hay que cumplir distintos objetivos tales como derrotar a un número determinado de enemigos, encontrar la llave de una estancia o derrotar a un jefe final. Además, al final de cada fase es posible elegir ruta, lo que hace que la historia cambie totalmente.

LAS HABILIDADES DE DANTE SE MANTIENEN respecto a las versiones "mayores", así que es capaz de saltar, rodar para esquivar ataques y empuñar con igual maestría sus pistolas y espadas, con las que, además, puede realizar devastadores ataques especiales. Estos resultan muy útiles para obtener buenos "rangos" de final de nivel, y nos permiten conseguir nuevas armas, potenciar las que ya tenemos y mejorar las habilidades de Dante. Este elaborado y divertido desarrollo, unido a un genial apartado gráfico totalmente en 3D, hacen de este juego un imprescindible para los fans y los incondicionales de la acción. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	93
■ SONIDO	87
■ DURACIÓN	93
■ DIVERSIÓN	95

Valoración Es «Devil May Cry» en estado puro, lo que se traduce en acción a raudales, un protagonista carismático y una historia sencilla, pero bien resuelta. ¡Qué más se puede pedir!

PUNTUACIÓN FINAL 94

ENVÍA TUS DUDAS

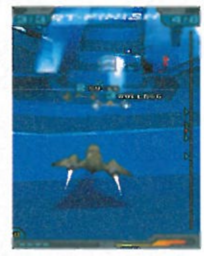
Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@axelspringer.es



PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Perdido con su N73



Hola, recientemente he adquirido un Nokia N73 de Vodafone y he visto que tiene "Symbian" ¿Qué es y para que sirve exactamente?

Symbian es un sistema operativo exclusivo para móviles, cuyo objetivo principal es brindar la potencia y herramientas necesarias para desarrollar juegos y aplicaciones con una complejidad muy alta. En la actualidad, casi todos los teléfonos "modernos" de Nokia lo incluyen, así como algunos (pocos) de Motorola, Sony-Ericsson o Samsung. Los juegos de la "difunta" N•Gage corrían bajo este sistema, y aunque aún se siguen desarrollando juegos exclusivos para Symbian, lo mejor está por llegar con el lanzamiento del nuevo portal N•Gage de Nokia, donde veremos juegos de la talla de «FIFA 2008» o «Los Sims 2».

Manuel Díaz (e-mail)

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Devil May Cry
2. Pro Evolution Soccer 2008
3. Tomb Raider Legend
4. Resident Evil: The Missions
5. God of War: Traición
6. Might & Magic II
7. Asphalt Urban GT 2
8. María Sharapova Tennis
9. XIII: Identidad Secreta
10. Prince of Persia: El Alma del Guerrero



DEVIL MAY CRY
No podía ser otro: Dante ha hecho que nuestras esperas en la parada del autobús sean más emocionantes que nunca gracias a una aventura repleta de acción, extras y un apartado gráfico en 3D de lo más espectacular. ¡Qué demonios!

Los más descargados

MOVISTAR
1. Los Sims 2 Náufragos
2. Assasin´s Creed
3. Más Reto Mental

VODAFONE
1. Assassin's Creed
2. Crash: Lucha de Titanes
3. Navidad: Misión Regalos

ORANGE
1. Los Sims 2 Náufragos
2. Asterix 2008
3. Más Reto Mental



LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS
Como si del famoso Reality de televisión se tratara, nuestra misión en este juego es hacer de nuestros Sims unos auténticos supervivientes. Todo ello con el sistema de juego y humor que caracteriza a esta popular saga.

Los móviles recomendados por HC











1. SONY ERICSSON K800I — 219 € (Libre)
2. NOKIA N73 — 119 € (Orange)
3. MOTOROLA V3 — 139 € (Libre)
4. SONY ERICSSON W300I — 0 € (Orange)
5. MOTOROLA V360 — 0 € (Orange)
6. SONY ERICSSON K610I — 199 € (Libre)
7. NOKIA 6234 — 69 € (Vodafone)

NOTICIAS MÓVILES

MI AHORCADO

El pasado 13 de febrero se celebró la Gala anual de los GSM Awards, la **entrega de premios más prestigiosa de la industria de videojuegos para teléfonos móviles**. El vencedor de este año fue «Mi Ahorcado», un título de la compañía Glu Mobile desarrollado en Londres, que ofrece más de 1.000 rompecabezas de palabras diferentes, así como diversos modos multijugador y un montón de divertidas opciones de personalización diferentes.

LLEGA CHARGEBOX

Ya podéis ir dándole vueltas al coco, porque la típica excusa de "es que no tenía batería..." va a pasar a la historia. La empresa ChargeVending va a empezar a instalar en nuestro país sus máquinas "ChargeBox", **una especie de taquillas que encontraremos en hospitales, centros comerciales o gimnasios**, y en las que por 1€ podremos dejar cargando nuestro móvil o la consola portátil durante media hora mientras compramos o hacemos deporte. La compatibilidad estará asegurada ya que se incluirán adaptadores para las marcas más conocidas.

VUELVE N•GAGE

Ya se ha puesto en marcha la fase inicial de la plataforma N-Gage, que **promete ofrecer títulos de una gran calidad** para los móviles de la serie "N" de Nokia. De momento, sólo los poseedores del teléfono "Nokia N81" pueden descargarse la aplicación desde la página oficial y empezar a probar los primeros títulos disponibles, que incluyen una versión de «Tetris», un clon de «Arkanoid» y un juego de póker.

MOSQUIS ¡CÓMO MOLA!

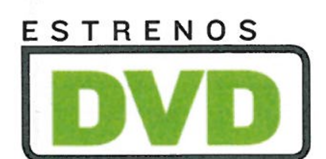
Electronic Arts ha lanzado un nuevo juego basado en la popular familia Simpson. En **«The Simpsons: Minutes to Meltdown» asumimos el papel de Homer**, quien debe recorrer Springfield realizando todo tipo de alocadas misiones con el fin de evitar la fusión del núcleo de la central nuclear en la que trabaja. Por supuesto, todos los personajes de la serie están presentes, así como el genial sentido del humor.

BROTHERS IN ARMS

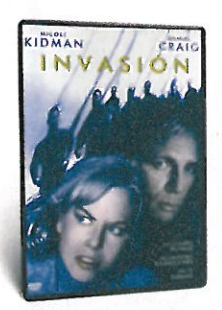
En www.gameloft.es podéis adquirir una nueva entrega de la famosa saga «Brothers in Arms». Una vez más, **la 2ª Guerra Mundial sirve de telón de fondo para el desarrollo del juego**, que nos ofrece 13 misiones, divididas en 3 campañas distintas, en las que podemos infiltrarnos, saltar en paracaídas, disparar torretas en primera persona y manejar tanques.



MUCHO MÁS QUE



Invasión



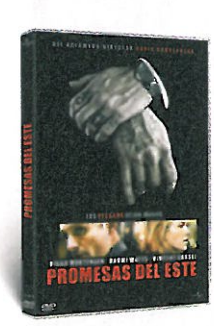
- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Nicole Kidman, Daniel Craig, Jackson Bond, Jeremy Northam...
- Director Oliver Hirschbiegel
- Precio 18 €
- También en Blu Ray 31,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: En esta cinta, basada en la obra clásica "La invasión de los ladrones de cuerpos", la psiquiatra Carol Bennell y el doctor Ben Driscoll luchan por detener una invasión extraterrestre.
EXTRAS DVD: Documental: "Hemos sido invadidos con anterioridad. Invasiones en la historia de los medios". 3 cortometrajes: "Invasión: una nueva historia", "En el set de rodaje" e "Invadidos"...

Promesas del Este



- Género Thriller
- Protagonistas Viggo Mortensen, Naomi Watts, Vincent Cassel...
- Director David Cronenberg
- Precio 19,99 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★



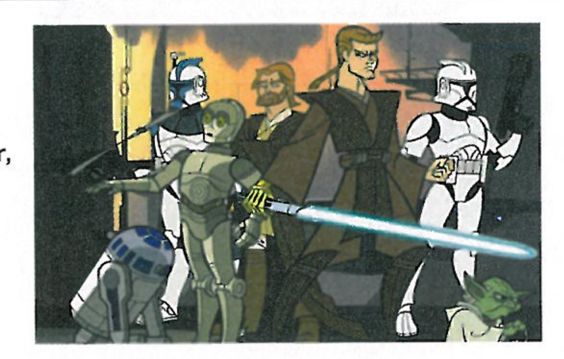
ARGUMENTO: El misterioso y despiadado Nikolai es un matón que trabaja para una de las familias mafiosas más peligrosas de Londres. Uno de sus encargos hace que su camino se cruce con el de Anna, una mujer inocente que destapa accidentalmente un turbio asunto de la organización. A partir de entonces, Nikolai se ve atrapado entre su lealtad a la mafia y el amor por la chica.
EXTRAS DVD: Historias y secretos, Marcado de por vida...

Star Wars: Clone Wars



- Género Ciencia ficción
- Protagonistas Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi...
- Director Genndy Tartakovsky
- Precio 10,95 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★



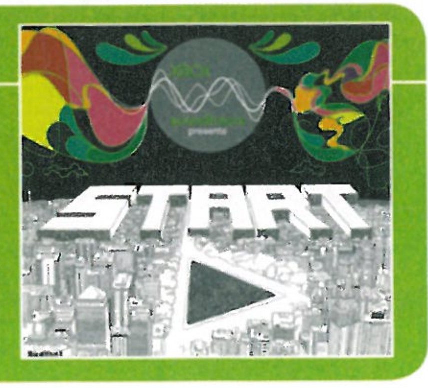
ARGUMENTO: Este pack reúne los dos volúmenes de la serie de animación de Star Wars. La acción se sitúa entre los Episodios II y III, y nos muestra el enfrentamiento entre la Federación de Comercio y el ejército de la República, liderado por los caballeros Jedi.
EXTRAS DVD: "Completando la saga: De Clone Wars a La Venganza de los Sith", Entrevistas, Detrás de las cámaras, Comentarios, galerías de arte conceptual, "Connecting the Dots"...

MÚSICA

Xbox Soundtracks... Start

"Xbox Soundtracks", un concurso que Microsoft organizó a nivel europeo, sirve de inspiración a este recopilatorio, que reúne 16 éxitos de grupos como The Killers, Kaiser Chiefs o Marilyn Manson. Además, incluye la remezcla de "She´s my Man" que Scissor Sisters ha hecho para «Halo Wars».

- Compañía Universal
- Precio 14,90 €



LIBROS

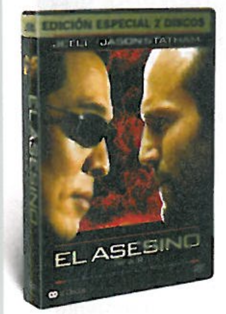
Harry Potter y las Reliquias de la Muert

El último episodio de las aventuras de Harry Potter está batiendo récords de ventas desd que se puso a la venta. ¿Todavía no sabéis cu es el final de la saga? ¡Pues corred a por él!

- Editorial Salamandra
- Precio 22 €

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS
DVD



El Asesino

- Género **Acción**
- Protagonistas **Jet Li, Jason Statham, Luis Guzmán...**
- Director **Philip G. Atwell**
- Precio **20,95 € (Ed. Esp.)**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★





ARGUMENTO: Después de un tiempo en la sombra, Rogue, un escurridizo asesino que es investigado por el agente FBI Jack Crawford, reaparece para asentarse por su cuenta. Su reencuentro se enmarca en el inicio de una sangrienta guerra entre la triada y los yakuzas.
EXTRAS DVD: La acción en El Asesino, Escenas eliminadas, Tomas falsas, La música...



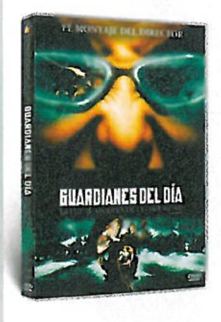
Los Seis Signos de la Luz

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Alexander Ludwig, Christopher Eccleston...**
- Director **David L. Cunningham**
- Precio **No disponible**
- También en Blu Ray

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Basada en la serie de libros de Susan Cooper, esta película cuenta la historia de Will Staunton, un joven que descubre que él es el último de un grupo de guerreros que han dedicado su vida a luchar contra las fuerzas de la oscuridad. Viajando en el tiempo halla unas pistas que le llevarán a enfrentarse contra fuerzas de inimaginable poder.
EXTRAS DVD: 2 documentales, escenas eliminadas y extendidas con comentario opcional del director...



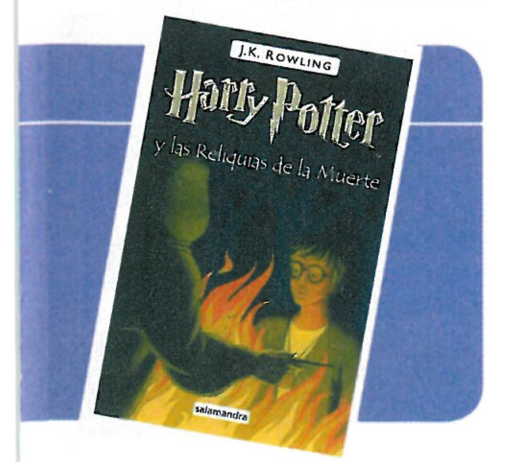
Guardianes del Día

- Género **Acción**
- Protagonistas **Konstantin Khabensky, Maria Poroshina...**
- Director **Timur Bekmambetov**
- Precio **19,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: La secuela de "Guardianes de la Noche" está ambientada en el Moscú actual, y nos acerca los conflictos que mantienen las fuerzas de la luz y la oscuridad desde la tregua que establecieron ambos bandos en la Edad Media. Cuando el hijo de un alto oficial de los guardianes del día se entrega a las fuerzas de la noche, se desencadenan consecuencias terribles que ponen en riesgo el futuro del mundo.
EXTRAS DVD: Como se hizo, trailer...

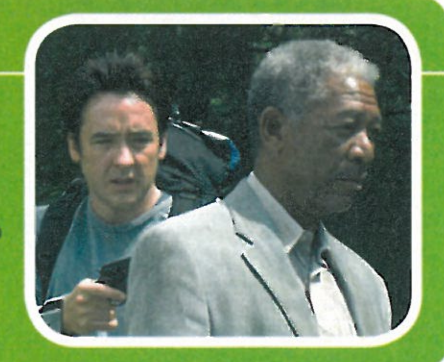


CINE

The Contract

Mientras están de acampada, un viudo (John Cussack) y su hijo adolescente salvan de morir ahogados a un asesino a sueldo (Morgan Freeman) y al oficial del FBI que lo custodia. Deciden llevarlo ante la ley, pero otros agentes y un grupo de criminales tratarán de impedírselo.

- Productora **Millenium Films**
- Estreno **4 de abril**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



LA EVOLUCIÓN DE SOLID SNAKE ▶

Los fans de «Metal Gear Solid» tienen la oportunidad de coleccionar estas nuevas figuras de su protagonista. Están hechas de PVC, miden 18 cm. y son fieles reproducciones de Snake con el aspecto que ha mostrado a lo largo de la saga.

Más información en: www.fnac.es
Precio: 13,50 €

▲ LA CAMISETA MÁS FUERTE DE TU ARMARIO

Si el mes pasado os enseñábamos unas figuras de Ken y Ryu como ejemplo del renacimiento de la saga «Street Fighter», ahora os proponemos ir más allá con esta camiseta, que muestra a Ryu en el momento de realizar su golpe más mítico.

Más información en: www.skynet-shop.com
Precio: 19,95 €



▲ EL BOLSO DE UN BUEN MARINE ESPACIAL

Si sois de los que lo pasan fatal cuando tienen que interrumpir la partida de «Halo 3» para ir a cualquier sitio, ahora al menos tenéis el consuelo de salir a la calle con este bolso del juego. Está disponible en dos colores: gris (en la imagen) y verde.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 33,29 €



¿QUIÉN QUIERE PASAR EL DÍA CON MARIO? ▶

Al fontanero italiano se le acumula el trabajo: va a echar carreras en «Mario Kart», a pelear en «Super Smash Bros Brawl»... y todavía sacará tiempo libre para pasarse por vuestra casa si os compráis este muñeco, realizado con el mayor realismo.

Más información en: www.ziclotech.com
Precio: 18,50 €



MANGA Y CÓMIC

Blood+

La larga saga vampírica regresa con un nuevo hilo argumental. La joven estudiante Saya vive tranquilamente en un instituto de Okinawa, hasta que un extraño músico le devuelve sus recuerdos y la involucra en la guerra entre humanos y quirópteros.

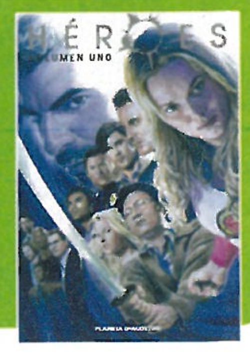
Publicado por: Norma Editorial
Precio: 7,50 €



Héroes

La serie de moda ya tiene cómic. Este primer volumen se centra en la 1ª temporada de la serie, pero cuenta historias cortas nunca vistas de los personajes protagonistas. En sus 240 páginas conoceréis más a fondo a Hiro y compañía.

Publicado por: Planeta De Agostini
Precio: 15,95 €

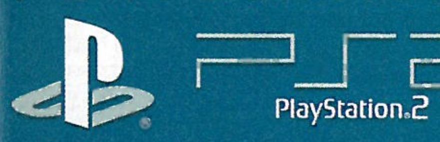


HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



GameSHOP
especialistas en videojuegos



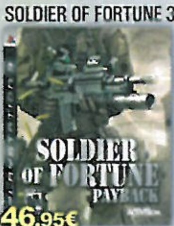
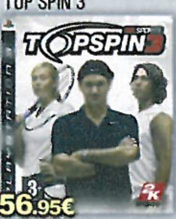


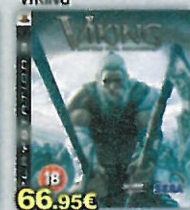























HOBBY CONSOLAS CUMPLE 200 NÚMEROS

Ahí es nada. Casi 17 años al pie del cañón siendo la revista de videojuegos más vendida en España. Y vamos a celebrarlo por todo lo alto. Estamos preparando un número muy especial y además vamos a incluir un FANTÁSTICO REGALO. ¡¡No te lo puedes perder!!

DIRECTOR: Manuel del Campo
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
REDACTOR: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Carlos Burdalo, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Izaskun Gracia, Carlos Hergueta, Carlos Villasante

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE VENTAS: Mayte Contreras
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFE DE PUBLICIDAD: Rosa Juárez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE RECURSOS HUMANOS: Gerardo González
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta 28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 5/2008

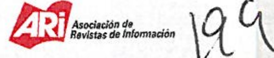
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



Club zed™

Suscríbete ¡TODO A 0,30 €!

SMS Recibido+IVA

Envía ALTA HY al 5544

TOP 10

Envía ALTA HY+número al 5544
Ej.: ALTA HY44340

TÍTULO	REFERENCIA
DESTINATION CALABRIA	ALTA HY44340
LABIOS COMPARTIDOS	ALTA HY42607
NADA QUE PERDER	ALTA HY50067
COMO UN LOBO	ALTA HY39563
WINE AND COKE	ALTA HY50066
APOLOGIZE	ALTA HY11575
UMBRELLA	ALTA HY29507
IN MY ARMS	ALTA HY50068
CADA VEZ (QUE TE VEO)	ALTA HY24917
LA PASTILLA - TATA GOLOSA	ALTA HY43173
FUEGO EN EL CUERPO	ALTA HY56352

TOP CINE Y TV

TÍTULO	REFERENCIA
ANATOMIA DE GREY	ALTA HY11727
THE SIMPSONS	ALTA HY29250
PERDIDOS	ALTA HY11725
TE FALTA VENENO (BEA)	ALTA HY11509
CAMERA CAFÉ	ALTA HY10135
KILL BILL	ALTA HY9322
CSI	ALTA HY992
EL EQUIPO A	ALTA HY464
HARRY POTTER	ALTA HY328
EL ULTIMO MOHICANO	ALTA HY1319
PIRATAS DEL CARIBE	ALTA HY11968
ALFF	ALTA HY11969
HEROES	ALTA HY11970
INDIANA JONES	ALTA HY11971

TOP INTERNACIONAL

SERENADE	ALTA HY60155
LONG WALK HOME	ALTA HY49530
AYO TECHNOLOGY	ALTA HY48824
GRACE KELLY	ALTA HY39650
MAD WORLD	ALTA HY16412
HOW TO SAVE A LIFE	ALTA HY16330
ALL GOOD THINGS COME TO AN END	ALTA HY16327
LOVE, DON'T LET ME GO (spot coche)	ALTA HY5258
DO YOU KNOW (ping pong)	ALTA HY22744
INCONSOLABLE (BSB)	ALTA HY37277
WHEN YOU´RE GONE	ALTA HY30594
THE KISS OF DAWN	ALTA HY30593
MY OWN WAY	ALTA HY27716
FUEGO EN EL CUERPO	ALTA HY56352
SEXUAL HEALING	ALTA HY25715
MUEVE MAMI	ALTA HY52186
TEN MILES	ALTA HY25748
UNTIL THE END OF TIME	ALTA HY50069
WHEN I'M GONE	ALTA HY53454
ECUADOR	ALTA HY44263
ONE MORE TIME	ALTA HY52524
SOS	ALTA HY11537
VACILANDO	ALTA HY52188
PURE INTUITION	ALTA HY14093
MONSON	ALTA HY24783
BY YOUR SIDE	ALTA HY60896
REAGGAETON	ALTA HY11403

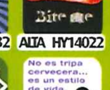
TOP ESPAÑOL

BAILA MI CORAZON	ALTA HY59900
CAL Y ARENA	ALTA HY50068
PA MADRID	ALTA HY56392
POR AMARTE TANTO	ALTA HY50070
Y TE VAS	ALTA HY56393
SOLA EN EL SILENCIO	ALTA HY53453
ROTO POR DENTRO	ALTA HY56351
QUIEN	ALTA HY53452
GOTAS DE AGUA DULCE	ALTA HY56353
ESTRELLA POLAR	ALTA HY50066
POR QUE SIN TI	ALTA HY43174
SIGO LLORANDO POR TI	ALTA HY43172
SI TU QUISIERAS	ALTA HY21937
LABIOS COMPARTIDOS	ALTA HY42607
NADA QUE PERDER	ALTA HY50067
COBARDE	ALTA HY53450
TODO SE PARECE A TI	ALTA HY29505
ME ENAMORA	ALTA HY32912
DEMASIADO TARDE	ALTA HY32912
TE LO AGRADEZCO PERO NO	ALTA HY12836
OJALA PUDIERA BORRARTE	ALTA HY6663
PAPELES MOJADOS	ALTA HY43173
BAILE DE ILUSIONES	ALTA HY33499
TODO IRA BIEN	ALTA HY33498
QUIEN SERA	ALTA HY33497

SALVAPANTALLAS

Envía ALTA HY+número al 5544
Ej: ALTA HY11865 al 5544







ALTA HY11865 · ALTA HY4221 · ALTA HY4352 · ALTA HY4410 · ALTA HY14032 · ALTA HY14022 · ALTA HY23611

ALTA HY3474 · ALTA HY5865 · ALTA HY4587 · ALTA HY4646 · ALTA HY4830 · ALTA HY4197 · ALTA HY4388

FONDONOMBRES

Envía ALTA HY+número +nombre1 +nombre2 al 5544 Ej.: ALTA HY39910 ALICIA al 5544











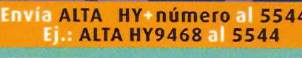


ALTA HY11720 · ALTA HY39910 · ALTA HY14953 · ALTA HY10560 · ALTA HY17540 · ALTA HY47773

ALTA HY58332 · ALTA HY12965 · ALTA HY22136 · ALTA HY22133 · ALTA HY12276 · ALTA HY55095

TEMAS

Envía ALTA HY+número al 5544
Ej.: ALTA HY9468 al 5544


















ALTA HY9468 · ALTA HY9473 · ALTA HY15508 · ALTA HY11945 · ALTA HY9476

ALTA HY9478 · ALTA HY10690 · ALTA HY9480 · ALTA HY11057 · ALTA HY9484

ALTA HY11634 · ALTA HY9871 · ALTA HY9486 · ALTA HY9490 · ALTA HY11401

ACCIÓN/DEPORTES

Envía ALTA HY+número al 5544 Ej.: ALTA HY11484 al 5544



ALTA HY11484 — ¡Disfruta de lo último en carreras de coches!




ALTA HY12280 — Juego ONLINE MULTIJUGADOR. Lidera tu propia banda y hazte con el poder

ALTA HY12363 — Juega en las mejores ligas del mundo



ALTA HY12226 — Pilota las motos más rápidas en todos los grandes premios

ALTA HY29523 — ¡Conviértete en una gran espía y acaba con tus enemigos!



ALTA HY10508 — ¡Ha estallado la Segunda Guerra Mundial!

ALTA HY16952 — ¡Agarra tu móvil con fuerza y pilota los coches más rápidos!



ALTA HY10300 — Afina tu puntería y acaba con tus enemigos

ALTA HY42432 — Neenya Ninja regresa en una nueva aventura con retos



ALTA HY8286 — ¡Es hora de surfear! Coge la tabla y demuestra lo que vales

ALTA HY8218 — La mejor pista en tu móvil.¡Enfréntate a los mejores!

ALTA HY14174 — Lidera tu tribu cavernícola y evoluciona a través de las cuatro eras de la historia

ALTA HY8528 — ¿Hombre o lobo? ¡Elige cómo combatir!



ALTA HY9204 — ¿Te gusta el snowboard?Ahora podrás practicarlo en tu móvil

ALTA HY12892 — ¿Te gustan los bolos? Consigue la máxima puntuación!

ALTA HY11095 — Pilota con destreza y conviértete en uno de los grandes

ALTA HY21502 — ¡Juega al Volleyball en las mejores playas del mundo!

PASATIEMPOS

Envía ALTA HY+número al 5544 Ej.: ALTA HY14037 al 5544






ALTA HY14037 — Haz amigos, liga y pásalo en grande en las mejores fiestas

ALTA HY24890 — ¿Qué edad tiene tu cerebro?

ALTA HY4808 — Tu objetivo, acabar con todas las bolas mágicas

ALTA HY14238 — ¡Hazte con la última versión del juego de cartas chinas!



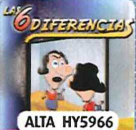
ALTA HY26417 — ¡Alinea los bloques girando la pantalla de tu móvil!

ALTA HY6464 — ¡Tu juego de cartas preferido ahora en tu móvil!




ALTA HY11878 — ¡Romper bloques nunca había sido tan divertido!

ALTA HY60320 — ¡Diviértete jugando a este escalofriante Pin Ball!

ALTA HY5967 — Todo un clásico en tu móvil

ALTA HY5966 — Fíjate en todos los detalles y encuentra las 6 diferencias



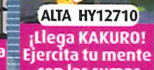

ALTA HY12565 — Tendrás que acabar con todas las burbujas

ALTA HY18104 — ¡Toda la emoción de las clásicas máquinas de pinball en tu móvil!



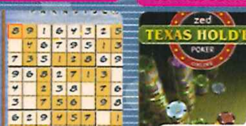

ALTA HY9074 — ¡La mascota virtual más rebelde en tu móvil!

ALTA HY14116 — ¡Bienvenido al show del Ahorcado!

ALTA HY5969 — Encuentra las parejas y elimínalas hasta que no quede ninguna

ALTA HY12710 — ¡Llega KAKURO! Ejercita tu mente con las sumas



ALTA HY16537 — ¡Demuestra que eres el mejor resolviendo sudokus!

ALTA HY31428 — ¡Vive la emoción del auténtico Poker!







ESTAS NO SON LAS CALLES EN LAS QUE TU CRECISTE
MEZCLA DE FÚTBOL CON PARKOUR, ALGO INDESCRIPTIBLE
Y TOTALMENTE IMPARABLE. ASÍ QUE PON A PRUEBA TUS REGATES,
TIROS, Y FILIGRANAS O BIEN APÁRTATE A UN LADO.
LA CALLE ESTÁ QUE ARDE
FIFASTREET3.COM
FIFA STREET 3
3+
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS BIG
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
YA A LA VENTA
NINTENDO DS